華鍵超任遊樂器叢書SF㉒

大戰略 現代兵器戰役

GREAT STRATEGY EXPERT

必勝攻略法



詳細的貴重機密兵器資料
完全大公開!!滿載攻略重點、
使你十拿九穩勝券在握!!

兵器資料表
全地圖
完全介紹!!

大戰略



必勝武器戰略完全本

致勝作戰法110

超任攻略本㉒

現代大戰略必勝攻略法

華泰書店

大戰略的世界

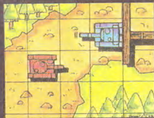
『大戰略』的系列從個人電腦用的遊戲軟體移植到各種的遊戲機，已有一段歷史，有許多的電玩迷，都好奇『大戰略』究竟爲何種遊戲，現在就爲第一次接觸大戰略的人，介紹大戰略的世界。

史實重現的模擬遊戲

『大戰略』是屬於戰爭的模擬遊戲。模擬就是將實際發生的事，盡量正確地在遊戲中重現。讓遊戲者實際體會戰事的眞實感。『大戰略』的系列將會令你有如身臨其境，以總司令的氣勢指揮全局，紮實的打一場模擬戰。



在畫面中進行戰爭



事實上，戰爭模擬遊戲是取自眞實戰爭。遊戲的最初，是地圖畫面，當畫面轉換成戰地時，就是大戰略戰爭系列的開始。

進入現代模擬戰的世界

戰爭模擬戰，依照遊戲的背景和目的，可分爲好幾種方式。『大戰略』是現代戰爭的模擬，其特點是以眞實的兵器和戰爭爲背景，要持續攻擊徹底，讓敵人投降，是此遊戲的主要目的。

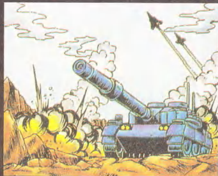


⬆敵人是不會停止戰爭的，爲了維護和平，直到敵方投降或完全殲滅爲止，絶不罷休。



⬆因戰地舞台的不同，會有不同的兵器出現。每場戰鬭的結果常會影響戰爭最後的勝負。

頭腦V.S頭腦的戰爭



由電腦操作的敵軍，攻勢凌厲，如果你不全力以赴，是無法贏得一場勝戰的。想在『大戰略』中獲勝，能判斷自軍的能力與對方的強度，作適當的調度。現在，要告訴你，如何運用你的聰明頭腦，選擇遊戲中的項目和進行作戰，以及收集克服困難的有利情報，順利的擊敗敵人。此遊戲裏，地圖上，初期的設定不利自軍的情況多，當然，本書即是幫助你得到進一步的分析和致勝的秘訣。





定價 **220** 元

SL021-01-93220-1 HH B32(C) PA176

華鍵出版社

兵器資料集

兵器產型

初學者的活動 (BEGINNER'S CAMPAIGN)

專家的遊戲 (EXPERT'S CAMPAIGN)

舞台的方式 (SCENARIO MODE)

目錄

確知！大戰略致勝作戰法110

❶指令一覽表，請看➡第8頁

一定要知道的作戰法

實際作戰的應用

58 秘密機能作戰➡52頁　59 兵器相關圖➡54頁



1 指令一覽表

看就知道！指令的運用法

『大戰略』需用許多的指令來進行。所以用流程圖表示遊戲使用的一切指令。



讀取戰爭記錄

讀取（ロード） → 選擇回合（TURN） → 實行 / 中止

記錄 ─ 儲存（セーブ） / 讀取（ロード） ─ 選擇回合
記錄 ─ 中止 ─ 實行 ─ 投降(Game over)

全覽圖 ─ 畫面出現全覽圖

部隊表 ─ 表畫面 ─ 兵器處理 / 中止

狀況表 ─ 畫面出現

索敵 ─ 初級 ─ 中級 ─ 上級

操作 ─ BLUE / RED / GREEN / YELLOW ─ USER / COM

SYS



Ⓐ 自軍的戰爭畫面開始時，會以警報鈴通知。

Ⓑ 能看真實的戰鬪畫面，不看也行……。

Ⓒ 可從6種音樂中作一選擇，也可選擇靜音。

Ⓓ 能設定操作器，選擇適合自己的操作法。

和HEX的畫面一樣
通常的地圖畫面



生產 ─ 能生產兵器 ─ 選擇

配置 ─ 能配置兵器 ─ 選擇

中止

活動的方式 CAMDAIGN MODE

初學者（BEGINNER'S） / 專家（EXPERT'S）



舞台的方式 SCENARIO MODE



↑舞台的方式共8種，也許有你熟悉的島嶼呢。

讀取（ロード）

設定 ─ BLUE / RED / GREEN / YELLOW ─ 兵器 ─ 預算 ─ 同盟

狀況 / 索敵 / 操作 / SYS ─ 和Ⓐ一樣

開始



移動　表示可移動的範圍

處分 ─ 不用的兵器以處分方式處理

中止

性能 ─ 性能表圖



↑移動部隊的選擇畫面。要注意處分的指令。



遊戲的看法

作戰時期

依據戰期的不同，戰略而不同，如果是開始（序盤戰），以實行戰略，佈置軍隊爲重點，而在攻略立刻要實施的作戰。遊戲後期（終盤戰），則是以完全殲滅敵軍爲作戰重點。在遊戲中的，每局是屬於那個時期，這裡以大概的圖表來表示，可供參考。在初期（序盤戰）、中期（中盤戰）、後期（終盤戰），有顏色的部分是實施的時期。

戰略名稱

涵蓋說明作戰的意義、目的、效果等中心部分，用戰略名稱表示。戰略名稱和目錄的各作戰法（項目）對應，要尋找時，可以參考。

No.

爲了進行遊戲，特別收集了益於遊戲的110項目。每一項目都有編號。

重要度

用最大５個星，表示戰略法的必要性。不知道的話，即無法在遊戲中獲勝的，愈重要戰略法項目，星愈多，雖然並非是不可或缺，而自己有利狀況的項目，星的數會減少。

使用兵器的系統

會以圖表介紹你認識，在作戰時，應選擇那一國製造的兵器系統爲中心比較好。關於系統，請參考53頁～64頁的兵器目錄。

敵方的強力兵器

在戰爭時，會顯示敵方攻擊力最強的是那個部隊。陸、海、空軍的三個圖中，顏色較亮的效果高，暗的是沒有效果或效果差。

作戰內容

說明具體的作戰內容。從有關遊戲方法的基礎知識、到實際地圖攻略所必要的戰術，各種內容都有。要仔細看每一個項目，希望能立刻應用在實戰上。

勝利条件はふたつある！
敵国を降伏に導く作戦
A敵の部隊を全滅させる
B敵の首都を占領する

兩大勝利要素作戰法

2 降伏敵軍作戰

重要度 ★★★★★







A 殲滅敵人的部隊

想要讓遊戲者獲勝，只要將敵人的部隊全部消滅即可。敵國投降的話，即可前進到下一個地圖。要將敵人消滅，將敵人的首都包圍起來進攻是鐵則。爲了能確實設置包圍網，必須配備某種程度的部隊數。己方部隊被消滅的話，遊戲即結束。



←原則上，殲滅敵人部隊，不要存留任何一件兵器，如果留下一件，就不能稱爲殲滅。



←敵人消滅時，螢幕會顯示出遊戲者獲勝的訊息。

B 占領敵人的首都

想要占領首都，必須識破敵人的戰術。在初學者活動的開始階段，要將敵人消滅是比較簡單的，而且，占領首都只需幾回合（Turn）便可獲勝。倘若自國的首都被占領，遊戲便會結束。



←要以敵人的首都爲攻擊目標。自軍接近首都時，敵軍便會向首都集中。



→牽制敵人的部隊，讓進行占領任務的部隊由其他路線潛入，還是最好的方法。

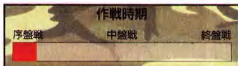


3 習慣大戰略作戰

初學者活動簡易作戰法

重要度 ★★★★★







Ⓐ用簡單的地圖記住規則



⬆在標題畫面選擇活動方式，先選擇初學者。(BEGINNER'S CAMPAIGN)



⬇縱16×橫15的小地圖上，在開始時，就配置了部隊。

遊戲方式有３種。其中，初學者活動是適合初學者的方法。由於地圖沒有那麼寬廣，所以，能生產的兵器種類是有限制的。先以這種方式漸漸習慣遊戲。

4 掌握敵人全盤行動的情報戰

索敵程度設定初級作戰法

重要度 ★★★★★







Ⓐ要知道敵人的戰術



⬆左側亮的部分是可以看見的範圍。黑暗的部分是無法掌握狀況的。



⬅索敵如果設定是初級，在作戰的地圖上是沒有黑暗的部分。可完全了解敵我双方所有的行動。

如果要知道敵人的行動時，可把索敵設定爲初級。由於初期設定是中級，因此，要使用索敵指令變更爲初級。因爲能掌握敵方的行動，才可輕鬆的決定戰術。

5 地圖確認作戰

研判地圖再進軍作戰法

重要度 ★★★★★







Ⓐ掌握敵、我、中立國的建築物位置



➡目的地是敵國首都。爲了要獲勝，必須把敵方首都當作作戰目標，而且，要確認都市、機場等建築物的位置。

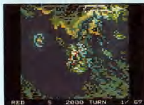


⬅白色建築物被自國占領時即會變爲藍色。相反地，被敵國占領時會變爲紅色。爲了能迅速的占領，必須記住位置。

開始實施戰略以前，要先確認首都、都市、機場、港口等能占領的建築物，在地圖上的那一個地方。因爲戰略會依據建築物的位置改變。雖然和敵人戰鬪也是很重要，但是，占領建築物能增加軍費。

建築物可分爲自國的藍、敵國的紅與中立國的白三種。首先，要確認紅的首都與白的建築物。

Ⓑ確認有那一種地形



⬅爲了了解海和地的關係，可讓全體地圖顯示在畫面，即可知道地與海的比例。



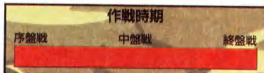
⬅在地上有森林、平地、道路、橋、河、山等的各種地形，會影響各部隊的移動力。

要調查會成爲戰場的是屬於那一種地形。要確實記住地面的形狀、海灣的形狀、平地或森林等的地形是如何構成的。只要充分確認，即可想出大概的戰略。敵人沿著道路進攻的情況非常多，要配合敵人的行動，判斷大概要在什麼地方設置前線。



6 增加部隊作戰法
部隊生產作戰

重要度 ★★★★★





Ⓐ增加部隊的方法

爲了要強大自國，必須增加部隊。此時，當然要持續的生產。執行生產指令，在畫面即會出現兵器的一覽表。要在自軍的資金範圍，由表中選擇想要製造的部隊，如此，即會配置在地圖上。在下一個回合便能參加戰鬥。



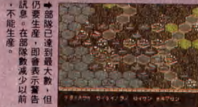
←會表示可以生產的兵器。價格變成黑字的兵器和軍事費不夠的兵器，都不能生產。



←由自軍的首都與其周圍的6個場所，從首都5HEX以內的建築物都能生產。航空機要在機場，艦船要在港口生產。

Ⓑ部隊生產數有限制

並不是可以無限制的增加部隊。在各戰役，分別能配置的部隊數是有限制的，部隊數最大時，即不能夠再生產。因爲部隊生產數是有限制的。爲了防止這種情形發生，必須確認最大數。而且，步兵或補給車等，要依據狀況生產，這點非常重要。此外，要避免浪費生產。



➡部隊已達到最大數，但仍要生產，即會表示警告訊息。在部隊數減少以前，不能生產。



➡用一覽表確認戰場上的部隊。如果不能生產時，可以處分不必要的部隊，生產所需的部隊。



7 移動部隊重點作戰法
部隊移動作戰

重要度 ★★★★★





Ⓐ會顯明能移動的範圍

移動部隊時，在畫面上會顯明能移動的範圍。以部隊爲中心，亮的地方是可以移動的範圍，暗的地方則不能進入。能移動的範圍，不一定是依照部隊的移動力。像森林、山等不方便移動的地方，移動力會降低，而且移動範圍會減少。移動時，要把白色的游標對準想要移動的HEX。



➡把游標對準想要移動的部隊，執行移動指令。移動範圍會顯明，再把部隊移動到目的地。



←移動結束時，部隊的顏色會變成灰色。下達命令(決定)後，變成灰色的部隊是不能移動時。

Ⓑ沒有必要移動到極限

移動部隊時，可隨意在可能範圍內移動。如果移動到範圍的極限，是敵軍密集地，不如移動到防禦效果高的地形等待時機。要考慮以後的進攻戰略，再做決定。



←雖然想移動到極限，但是，沒有必要移動到敵軍地區。



➡在防禦效果高的地形等待，即使遭遇襲擊，能生存的機率也高。



生產
攻擊
防御
補給
移動

8 增加軍事費作戰法

軍事費增加作戰

重要度 ★★★★★







Ⓐ占領中立都市或敵人都市


↑自國的都市數增加，收入便會增加。


↓自動的實行補給。補給費是相當多的。

部隊的生產與燃料的補給，都需要軍事費。爲了避免軍事費變成零，必須占領中立都市或敵人都市來擴大自國的勢力。而且，爲了避免軍事費減少，需要做必要的補給作業。特別是艦船更需要補給費。

9 步兵占領建築物作戰法

建築物占領作戰

重要度 ★★★★★







Ⓐ占領時，步兵要進入建築物都市

只有步兵部隊才能進行占領。占領時，要讓步兵進入建築物，然後執行占領指令。但是，如果步兵的水準低或人數少時，占領要花相當的時間。


↑讓步兵進入建築物，即會表示占領指令。


←占領中，畫面左下方會有耐久度的度數表示。耐久度是100％。

10 善用我方建築物作戰法

部隊回復作戰

重要度 ★★★★★







Ⓐ補給燃料或彈藥

部隊配置在自國的首都或都市，即可補給燃料與彈藥。燃料用完便無法移動，彈藥用完便無法攻擊，所以要注意補給。其中，燃料的補給可以靠補給車供應。此時，以補給車爲中心的6 HEX是補給範圍。


←要留下能回到都市的燃料。燃料變成零時，要用補給車來補給。


←彈藥的補給只能在首都或都市進行，補給車只能補充燃料。補給作業會自動執行。

Ⓑ兵器數減少的部隊要再編制

在戰鬥時減少兵器數的部隊，補給的同時會恢復機數。這種情形稱爲再編制，剩餘5機以上時，再編制就會變成10機，4機以下再編制時，1機變成2機，2機時是4機，3機時是6機，4機時是8機。兵器數減少，攻擊力與防禦力都會降低，因此，減少到5機時，要盡快再編制。


→兵器數變成5即是危險信號，要將部落駐紮在附近的都市。變成4機以下，想完全恢復是要花時間的。


←再編制是在下一回合開始，要完全恢復的話，3、4機需要2回合，2機是3回合，1機是4回合。



11 利用處分(或交換)指令作戰法
HEX侵入作戰

重要度 ★★★★★





Ⓐ1 HEX只能容納一個部隊



←雖然前方部隊可能被敵人擊敗，也不能重疊配置，不論是兵器是同型的或不同型的。



←配置的場合和數量有限制，如果不合理配置，會出現警告訊息，想要救援時，必須從不同的地方援護。

想要移動的HEX內已經有部隊時，其他的部隊就不能進入。即使是地面部隊與航空機有上下的空間距離，也不能進入。但是，像卡車、運輸車、運輸艦、運輸機等搭載步兵時又另當別論，亦即，2個部隊視爲1個部隊。

Ⓑ用交換與處分製造空間



←多餘的部隊變成阻礙時，不妨乾脆予以處分，這不失爲一種好方法。

自軍的部隊遭遇敵人的攻擊快被消滅時，還是可以轉敗爲勝，這個方法是，讓可能被擊敗的部隊撤退，然後把新的部隊配置在空的HEX，執行交換，如此即可有效的減弱敵方兵力。





→把後方部隊配置在前線的後面一格，這是爲了支援前線，所謂的支援部隊。

←前線部隊的兵器數減少的話，要先讓它撤退，以支援部隊代替。前線的情勢要經常保持最佳狀態。



12 雙方會戰作戰法
區域控制作戰

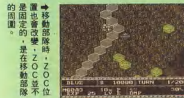
重要度 ★★★★★





Ⓐ部隊的控制區域

敵我双方的各部隊都有控制區域，簡稱爲ZOC，是在部隊周圍的6 HEX範圍內，移動時，進入敵方的ZOC便無法繼續前進。如果，索敵水準是中級或上級，侵入了在索敵範圍外的敵人ZOC，即會遭遇奇襲攻擊。但是，彈藥用完而無法攻擊的部隊，會喪失ZOC，此時便可通過。



→移動部隊時，ZOC位置也會改變，ZOC並不是固定的，是在移動部隊的周圍。



←索敵有效時，要讓部隊在索敵範圍內的1HEX內待機。也可以派遣偵察機擴大索敵範圍。

Ⓑ雖然還有移動力，也不能前進

具有移動力且能遠征的部隊，進入敵人的ZOC，雖然還有移動力，但會在途中便無法前進。爲了要避免無法前進，要將妨礙的敵人打倒，或者是繞路而行。



←敵方若2個部隊以上連著一起待機，ZOC的範圍會變廣。此時會變成進軍的障礙。



→利用ZOC，用少數部隊數佈置前線。要學習利用ZOC的戰術。



應用戰略作戰法

13 擊破敵部隊作戰

重要度 ★★★★★

作戰時期

序盤戰 中盤戰 終盤戰

Ⓐ和敵部隊隣接時，戰鬪開始

移動到敵軍旁邊後，開始選擇攻擊指令。選擇攻擊指令、彈藥，決定後，就開始準備作戰。部隊如果採取間接攻擊武器，且爲短距離，即使不在敵軍旁邊，也能執行攻擊程序。

⬇戰鬪開始時，選擇攻擊指令，如果超過選擇時間，會自動停止選擇指令。

⬆左側是發動戰鬪者(ATTACK)，右側是防禦者(DEFENCE)。左側攻擊較有利。

累積經驗值作戰法

14 獲得經驗值作戰

重要度 ★★★★★

作戰時期

序盤戰 中盤戰 終盤戰

Ⓐ無論勝敗皆能獲得經驗值

無論是敵我双方，每次戰鬪結束後，便可獲得經驗值。經驗值到了一定程度，部隊會自動升級，攻擊力與防禦力也會提高。步兵若占領都市時，可獲得經驗值，占領後其能力也會增加。

⬆按照擊敗敵人的數目多寡，其經驗也會有所差異

⬇等級：◇、A、B、C、D、E等6階段。

限時作戰法

15 限制時間嚴守作戰

重要度 ★★★★★

作戰時期

序盤戰 中盤戰 終盤戰

Ⓐ設定限制時間

⬆初學者活動的第一局，共20回合，有時間限制。

⬅舞台的方式的每一局（地圖），都是限制20回合，表示這種遊戲方式困難度高。

各局（地圖）都有攻略的時間限制。畫面右下方0/20表示限制的時間數。單位是一回合，0/20時間限制爲20回合。

盟軍併肩作戰法

16 同盟國共同作戰

重要度 ★★★★★

作戰時期

序盤戰 中盤戰 終盤戰

Ⓐ我方和敵國的顏色分別

⬆我軍不能攻擊同盟國，以免造成同盟關係惡化而毀。

⬇間接攻擊時，如果誤中同盟國軍隊，會造成同盟關係破棄！

地圖中的電腦國會變成同志，一般稱爲同盟國。在初學者運動時，就可用顏色判斷。本國是藍色，同盟國是綠色，其他國家則爲紅色和黃色，均是敵國的代表色。

17 了解畫面表示的意思
理解畫面內容作戰

重要度★★★★★






Ⓐ畫面的應用

●主要的畫面：地圖位於上半部，下半部則爲各種資料顯示。資料部分有國名(GREEN)等顏色別、軍事費($)、目前回數(TURN)、部隊的狀態(U)，地形的狀態等。



●戰鬪畫面：左側是發動攻擊方，右側則是被攻擊的一方。畫面中央有兩個HEX作爲戰場，因部隊所在不同，地形就會改變。在左上方與右下方的窗框內，表示兵器的名稱及經驗值(EXP)與全體的作戰能力(TOTAL)。



18 遊戲操作法
實行作戰

重要度★★★★★






Ⓐ回合和段落

遊戲者與敵國交替研究作戰時叫做段落(PHASE)。遊戲者「段落」結束後，就換成敵國的「段落」。敵國的各部隊段落終了時，稱爲一個回合(TURN)。一回合完畢，即自動記錄一個回合的點數。



↑每個段落終了時，要檢查是否還有消費燃料。



↓在敵軍的段落中，有縮小的地圖表示敵方位置。

19 生產部隊法
生產位置確認作戰

重要度★★★★★






Ⓐ生產部隊的場所

機場生產航空機，港口製造輪船，而其他的都市或首都可生產地面部隊。軍事費不足或部隊已呈飽和時，生產作業會停頓，無法再繼續製造部隊。

↓對部隊下命令生產新部隊。





↑沒有港口或機場的地方，無法生產艦船或航空機。

20 掌握敵人行動的情報作戰法
索敵變更作戰

重要度★★★★★



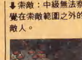



Ⓐ因索敵程度的高低,難易度隨著改變



↑索敵：初級可以完全掌握敵軍行動，一目瞭然。

↓索敵：中級無法察覺在索敵範圍之外的敵人。





↑索敵：上級，畫面上只見遊戲者部隊的ZOC範圍。

索敵的程度設定在遊戲中可以更改。若用最初的中級索敵方式，不易進行遊戲，最好再變更爲初級。依照初級、中級、上級的程度，順序而上，索敵的範圍愈來愈狹窄，難度愈高。

21 擅用各種兵器作戰法
攻擊方法習得作戰

重要度 ★★★★★







Ⓐ使用破壞力強的兵器直接攻擊，突破敵人前線

地面部隊的主要攻擊方法，是從接隣敵軍的HEX發動攻擊。直接攻擊的優點是，破壞力強和命中率高，缺點是易遭到敵人的反擊。直接攻擊的射程距離是1 HEX。在部隊移動完畢後，選擇攻擊的指令即可開始作戰。



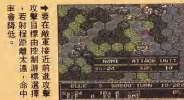
←前線戰爭時，戰車(坦克)是主力武器。地面戰時，可作空對空的攻擊，也可採用直接攻擊的方法。



←艦艇通常是沿著海岸進行，可從海岸向地面部隊發砲。

Ⓑ以間接攻擊作後方支援，掩護前線進攻

對空車輛的主要攻擊法。能從離2 HEX以上的地點發動攻擊。優點是不會遭到反擊；缺點爲命中率低。射程距離從2 HEX至最大16 HEX。部隊移動後，不能發動攻擊。艦艇主要的攻擊方法，在於使用對空飛彈進行間接攻擊，當然也能發動直接攻擊。



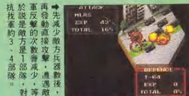
➡要在敵軍接近前進攻擊。攻擊目標由控制游標選擇，若射程距離太遠，命中率會降低。



◀如果擁有對空飛彈，可採取地對空的間接攻擊。同時，要確知敵方間接攻擊的能力。

Ⓒ採取直接和間接的組合攻擊，突破戰場

在重要的戰爭時，應採用以最小代價贏得最大勝利的戰略，讓敵方損失慘重，以組合直接攻擊和間接攻擊是一大要點。先以間接攻擊造成對方些許的損失，然後再用直接攻擊部隊讓對方一舉成殲。如果有生還者再使用一次直接攻擊，當然，最基本的是先減少敵人的兵器(部隊)後，才發動直接攻擊。



➡先減少敵方兵器數後，再發動直接攻擊，遭遇敵軍反擊的次數會減少，等於說是敵方是1部隊，對抗我軍約3、4部隊。



←發動2次的直接攻擊，敵軍就差不多被殲滅了，殲滅敵軍時，不妨讓新部隊擔任攻擊以獲取經驗値。

Ⓓ地對地的戰爭與地對空的攻擊

地面戰爭，只需主力戰車與裝甲車，再加上自走砲作後方支援。地對空的攻擊，則用對空車輛、艦艇應戰。戰車對空的攻擊力較弱，因此只適合地面作戰。如果戰車能與對空車輛併肩行動，則可彌補彼此的缺點。



➡雖擁有約2坦克，也無法抵擋空襲，地面部隊如果沒有對空的武器，容易形成目標。



←後援部隊雖然沒有連接敵軍，但可在1、2HEX外的距離，採取間接攻擊，互相支援是非常重要的。

Ⓔ空對空的戰鬪和空對地的攻擊



➡因爲戰鬪機移動力強，當敵軍遠征來襲，可給敵方來個當頭棒喝，以戰鬪機擊落直昇機。



←輸送機雖然廉價，但對地攻擊力強，也可成爲攻擊戰車的機種。

戰鬪機是對空用，攻擊機和直昇機則是對地使用。戰鬪機要在敵方的攻擊機或直昇機攻擊我軍時，以保護自軍的地面部隊或艦艇爲目的。當敵方攻擊機或直昇機攻擊地面部隊及艦艇時，應以支援自軍的地面部隊爲主。

22 快速移動部隊作戰法
部隊搬運作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ搬運速度慢的步兵



←搭載步兵需要花一回合。搭載部隊的標誌，是在部隊右上角會出現M。



←因爲運輸部隊缺乏防禦力，一旦遭遇攻擊便會產生損失。所以，運輸時要盡量避開戰場。

步兵的基本移動力是3，如果他們以行軍方式到遠方的目的地的相當花時間的。在這種情形下，要用卡車或運輸車來搭載步兵。

藉著卡車或運輸車的移動力，便可搬運步兵。但是，搭載的部隊如遭到攻擊，搭載的步兵數會減少到和部隊數相同。

Ⓑ從空中或海上繞路

不僅限於步兵，陸面各部隊都可搭載運輸機或運輸艦。可以空中或海的路線，利用敵人的死角進行運輸，因爲一次可運輸很多部隊，所以可以一口氣將部隊移動到遠方。





←若從空中運輸，要注意戰鬪機和對空車輛。下(降)車時，要降落在機場。



➡雖然製造價格高，但是，運輸艦比在空中安全，又能大量運輸。

23 擴增勢力作戰法
勢力擴張作戰

重要度 ★★★







Ⓐ占領比戰鬪重要

想要擴增自軍的勢力，最好的方法是占領中立都市。利用前述的「部隊搬運作戰」，搭載步兵到遠方，然後趕快占領中立都市。首先要確保據點。



⬆派步兵去遠征時，一定要用卡車運輸。



←在自軍的勢力範圍外，發現可以占領的建築物，要先讓步兵下車占領。

24 占領建築物作戰法
都市占領作戰

重要度 ★★★







Ⓐ占領建築物的要點



⬆占領都市可以增加軍事費。

⬇爲了航空機的燃料補給，要占領機場。



占領都市，主要是當作補給作業的據點。如果是航空部隊活躍的戰場，要先占領機場；海戰爲主時，要先占領港口，按照這個要點占領。無論是中立或敵國的機場都可以登陸，搭載部隊時，雖然不是港口也能執行，所以可留在以後做。

擴大索敵範圍作戰法

25 索敵範圍擴大作戰









Ⓐ派遣偵察部隊



←雖然旋風機種有2種，但只使用其中的IDS型。如果要快速的擴大索敵範圍時，必須用航空部隊。



←要得到敵方詳細的情報時，可派遣有埋伏功能的裝甲車，深入敵陣。應先派遣偵察部隊，掌握敵方動向的有力情報。

遊戲中的索敵程度，分爲中級、上級和初級。要如何擴大索敵範圍呢？必須將偵察範圍大的部隊派去敵人陣地。偵察範圍廣大的部隊是，航空部隊或對戰車用的裝甲車。尤其是航空部隊的移動力相當優秀，非常適合擔任偵察部隊。

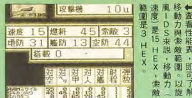
Ⓑ記住！善用索敵範圍廣大的部隊

無論選擇那一國，都有索敵力強的兵器。如果能有效的使用這些兵器，即可進行有效的索敵。

- 航空兵器：海盜、旋風、阿爾法噴射 SU-25 、天鷹、三菱F-1、天龍、番攤A.、S.軍旗。
- 地上兵器：M901 、AMX-13、BRDM-2、73式裝甲車、ARMAD、77兵員運輸車。



➡CIS的BRDM－2機種的索敵範圍大，移動力強，很適合偵察。遊戲者本身要研究各國的偵察部隊。



←查看性能表，即可了解移動力與索敵範圍。以旋風IDS來說，移動力（速度）是15 HEX，索敵範圍是3 HEX。

部隊移動要點作戰法

26 部隊進擊作戰









Ⓐ初期與中期的移動法不同



⬆雖然可以前進到極限，但是，超過我方索敵範圍時，不要輕易突進。無論多麼強的部隊，都會遭遇埋伏奇襲。運輸時，先要派人偵察。

⬇中期是敵我激戰時期，所以，以鞏固前線防禦爲主，移動時，最佳方式是從森林移動到另一森林。或者移動到防禦效果高的地形邊緣，引誘敵人到防禦差的平地地形。



在初期，因爲要擴大自軍的勢力範圍。所以，各部隊要儘量移動到極限地，但是，如果索敵是中級以上時，要在索敵範圍的1 HEX前方停止。中期則爲了準備戰鬪，所以要選擇防禦效果高的地形、森林、濕地移動。

Ⓑ唯一能進入山區的部隊——步兵軍系

步兵與重步兵，都能進入防禦效果40%的山岳。山岳大部分在首都附近，要占領都市或敵方首都時，應該注意都市或首都周圍的山區。移動時，選擇森林到森林，山岳到山岳，因爲地形的防禦效果高，就算遭遇戰車的攻擊，也能留下相當多的生存者。



←山岳的步兵敵對平地的戰車，比起平地對平地的戰爭，生存的機率提高，所以，山區的步兵可打游擊戰。



←步兵的移動數是3 HEX，若要從森林移動到另一森林，的確有困難，須用裝甲車等掩護步兵前進。

27 防止敵人入侵作戰法
侵入妨礙作戰

重要度 ★★★






Ⓐ利用ZOC防止敵人的侵入

自軍的部隊也有ZOC，當敵人侵入時，可以將自軍的部隊配置在敵人部隊的進行路線上。這樣的話，敵軍進入我軍的ZOC時，則無法前進。可用防禦力高的部隊作妨礙敵軍路線的工作。

⬇任何一國的所有的部隊都有ZOC。並不是特屬於某一部隊的。




⬆用防禦力高的部隊作「妨礙作戰」，能生存的機率較高。

28 避免被敵人包圍作戰法
前線、防衛線形成作戰

重要度 ★★★★






Ⓐ前線的製作法

用複數的部隊進行「妨礙作戰」，即可形成妨礙。如果在前方製造一道妨礙線，稱爲前線，在後方製造即成爲防衛線。各部隊要保持1 HEX間隔來佈置。



⬆不僅是地面部隊，連航空部隊也能製造前線。



⬅前線是由主力戰車或裝甲車擔任，在後方，則配置間接攻擊部隊，作援護的工作。

29 消滅多數敵軍作戰法
異系統攻擊作戰

重要度 ★★★★★






Ⓐ棘手的部隊與拿手的部隊

各部隊都有所謂的天敵。沒有對空裝備的地面部隊，地面戰很厲害，卻怕空襲。而空中的戰鬪機或攻擊機則害怕對空部隊的攻擊。在戰爭前，必須確認敵方的部隊系統，再參考部隊的資料，選出適合致敵的兵器，才可贏得一場漂亮的勝戰。



⬆敵軍有攻擊機時，要慎重的進攻。

⬇發現敵人的航空機時，要用對空車輛間接攻擊。



30 同系統部隊作戰法
同系統攻擊作戰

重要度 ★★★★






Ⓐ用有經驗的部隊戰鬪



⬆和敵方同一軍種和兵器的部隊作戰，結果會如何呢？

⬇雖然有異數的影響，但基本上經驗值多的一方會獲勝。



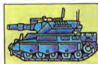
理想的戰鬪是，發現敵軍是弱者，我方必穩操勝券了。實際上，敵我双方用同一系統的部隊戰鬪的情形相當多。這時候，我方要用經驗豐富的部隊發動攻擊。經驗值高，攻擊和防禦的綜合力會提高。

攻擊

突破敵人前線作戰法

31 敵前線作戰破壞

重要度 ★★★★★







Ⓐ破壞敵人前線的方法



↑首先，要使用自走砲間接攻擊來襲的敵軍主力戰車，使其變弱。



一定要破壞敵人的前線，否則便永遠無法攻入。要破壞前線的話，可參考㉑「擅用各種兵器作戰法」的ⓒ點「採取直接和間接組合攻擊」。無論使用間接攻擊或直接攻擊，都要對一處作交點集中攻擊。

切斷補給作戰法

32 敵軍後方擾亂作戰

重要度 ★★★★★







Ⓐ用裝甲車進攻



↑優先攻擊補給車、步兵和兵員運輸車。

↓可以用攻擊機或直昇機同時進攻。

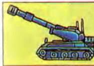


突破敵人的前線後，即要以首都爲進擊目標。這時，要派遣新的主力戰車或裝甲車進軍，若在途中遇到敵軍的補給部隊或運輸部隊，先切斷敵方補給作業，一方面，別忘了用後方的支援部隊，對敵方的前線持續攻擊，切斷他們的前線防禦網。

攻擊中避免反擊作戰法

33 反擊防止作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ對頭痛的敵人採用間接攻擊

戰鬪時，有一種方法可以完全不受損失，那就是間接攻擊與埋伏奇襲。正如㉑「擅用各種兵器作戰法」的ⓒ點說明間接攻擊，會變成發動攻擊的一方壓倒性的戰鬪。而埋伏奇襲的方法，是在索敵設定中級以上時，偶而會成功。



↑移動後便不能採間接攻擊，要注意。

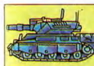
↓埋伏奇襲可說是單方面的攻擊，對方毫無反擊的餘地。



與敵方間接攻擊部隊作戰法

34 間接攻擊部隊擊破作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ以直接攻擊部隊攻擊

如果敵方使用間接攻擊部隊，的確令人可惱！對付間接攻擊的方法，是提早發現敵軍所在，採取先發制人。方法是，以直接攻擊來攻擊，或者從敵軍的射程之外，採間接攻擊。直攻的方法破壞力較大。

↓和敵方間接攻擊部隊隣接時，只能發射機關槍。

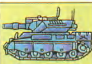




↑如果是射程距離16的飛毛腿，即可在敵軍射程之外，對敵方作間接攻擊。

35 阻止敵人攻擊作戰法
形成防衛線作戰

重要度 ★★★★



作戰時期
序盤戰　中盤戰　終盤戰



Ⓐ以防禦力高的部隊製作壁壘

最前線以主力戰車配置，裝甲車佈置第二、第三防線，這就是製作了防衛線，壁壘防衛線的第二部隊必備條件是防禦能力要高，重視機能性勝於攻擊力，因此使用低成本移動力高的裝甲車較理想，但仍以攻擊為中心，所以要配置一台主力戰車。



←裝甲車移動力高，能快速到達防衛線，但要經常執行交換。



←在後方，裝甲車以自走砲攻擊敵方前線，掩護部隊突破。

Ⓑ敵步兵想要攻擊建築物的場所

敵軍的目的也和遊戲者的目的一樣，都想占領首都和建築物。因此要避免被敵方占領，方法是利用⑪HEX侵入作戰，把自軍部隊配置在HEX建築物內。





←當敵步兵接近自軍的建築物時，快速把部隊配置在敵軍想占領的建築物。



➡若都市或首都防禦效果高，就能防守到援軍來到為止。

36 殲滅敵軍作戰法
敵1部隊全滅作戰

重要度 ★★★



作戰時期
序盤戰　中盤戰　終盤戰



用間接、天敵、直接攻擊挑戰

兵器數除了艦艇外，每1部隊有10台（U）。想一舉殲滅1部隊，的確有困難，要按照㉑「擅用各種兵器作戰法」的Ⓒ大點，和考慮如何完全殲滅敵方1部隊的攻擊次序。首先要採取間接攻擊，讓敵方損失慘重。然後採用敵部隊的天敵攻擊，用此種方法就可破壞六、七成。最後，敵方若有地面部隊，則以主力戰車攻擊，若有航空機，則使用對空車輛或戰鬥機攻擊即可。



➡自走砲的間接攻擊。也可採用火箭砲，若命中則破壞力大，但其命中力低。進行殲滅作戰時，便要使用主砲攻擊。



←若用天敵攻擊敵方部隊，加上間接攻擊的效果，也可完全殲滅敵軍。敵方部隊作戰能力資料，可以參考54～55頁之相關圖。

Ⓑ對付步兵，採取主砲速戰擊敗



←敵方步兵進入中立都市占領前，要讓他殲滅。也可利用二、三線的支援部隊擊敗步兵。



←對敵軍隊步兵連續攻擊，步兵的經驗值會上升。所以要用主砲快速殲滅他們。

敵方步兵若在HEX內，須先將敵兵殲滅，否則就不能占領。首都或都市因防禦效果高，用主砲攻擊會比用機關槍攻擊佳。主砲常用於地面戰鬥，因此，如果主力戰車還有餘彈藥，不妨採取速戰速決以主砲攻擊敵方步兵。

37 保續前線戰力作戰法
導入預備兵力作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ在前線的後方配備部隊

爲了預防前線的戰力減弱，可安排預備部隊交換，或者對前線的部隊或第二防線的間接攻擊部隊，以補給部隊支援配備。當兵器數變成5時，預備部隊才能和前線的同系統軍種交換。



↑按照直接、補給＋間接等交換部隊的順序編制。

↓兵器數變成5，只要一個回合，即可回復10。



38 彈藥減少作戰法
敵方攻擊利用作戰

重要度 ★★★







Ⓐ遭遇敵人攻擊能獲得經驗值



↑剛產生的新部隊，如果遭敵方攻擊，其經驗值就可成長。



←雖然獲得的經驗值少，但並非白白遭遇攻擊的。且要注意彈用光。

經過一回合，會發現部隊的彈數減少而經驗值上升的現象，是因爲反擊時使用彈，而遭遇敵軍攻擊時，也能獲得經驗值的關係。

39 航空部隊 Part. 1 作戰法
航空機的特徵學習作戰

重要度 ★★★







Ⓐ能對空和對地攻擊

只有航空部隊能在空中飛行移動，不受到地形影響，但燃料用光時，就會墜機消毀，和需要機場生產等特徵。種類有戰鬪機、攻擊機、轟炸機、VTOL、直昇機等5種。

↓航空機只能在機場生產，一個機場只可生產一個部隊。





↑航空機一般都很昂貴，軍事費少勿勉強製造。

40 航空部隊 Part. 2 作戰法
航空部隊的作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ航空部隊也能當作偵察部隊使用



↑若搭載燃料多，便能做長時間飛行。

↓以色列和第三世界都有「天鷹」機種。



㉕「擴大索敵範圍作戰法」裡，航空機不但是攻擊兵器，也能當作索敵範圍的偵察機。良好的偵察部隊的最低條件是移動力高、搭載燃料多等。最具代表性的有：天鷹、海盜、番攤A等。

41 航空部隊Part. 3作戰法
航空機墜落防止作戰

重要度 ★★★★






Ⓐ燃料用光就會墜落


⬆一局結束前，要檢查航空機的燃料消費量。


⬇一回合的開始，就會自動加油，若有軍事費則要全加滿。

地面部隊若燃料用光，只是變成不能移動，但航空機若燃料用光，則會墜落消毀。因此在移動航空機前，要確認燃料的餘量。如果少時，則要在局面終了前，準備補給。

42 航空部隊補給作戰法
航空機給油作戰

重要度 ★★★★






Ⓐ利用補給機或機場補給

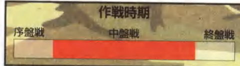
航空機燃料補給方法有二種，一種是在機場加油，一種是用隣接輸送機加油。但是在飛行中的補給，也要注意輸送機本身燃料的餘量。


⬆如果已有飛機在機場加油，則在機場的HEX降落，等候加油。


⬅在空中，由輸送機擔任補給。在空母上也能補給。

43 VTOL補給作戰法
垂直起落補給作戰

重要度 ★★★



Ⓐ利用有效率的補給車補給

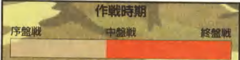

⬆想要回復部隊的各項消耗時，才利用機場。


⬅不管在哪種地形，VTOL只要能隣接補給車，就能獲得補給。

直昇機或垂直起落機(VTOL)能從補給車補給，若要利用機場不如利用補給車。因機場比較少，且有很多航空機等待補給呢。

44 航空部隊變更搭載武器作戰法
攻擊目標變更作戰

重要度 ★★★★



Ⓐ改變武裝、變更部隊的目標


⬆若能裝備X炸彈(ベクダン)，一定要搭載。


⬇單獨使用B機關砲(キカンホウ)，也能獲得滿意的戰果。

大部分的航空部隊能變更武裝，特別是戰鬪機，當敵機全滅後，便可變更，裝備對地攻擊的武器，代替攻擊機支援陸面部隊。戰鬪機攻擊對空部隊以外的敵軍，是不會遭遇反擊的，所以也不會受到多餘的損害。

45 轟炸機攻擊作戰法
後方殲滅作戰

重要度 ★★★





Ⓐ長距離飛行襲擊敵後方

轟炸機燃料裝載多，適合長距離飛行，所以要迂迴前線，而襲擊防禦力薄的敵後方部隊。注意，同時攻擊敵後方的戰車支援部隊、間接攻擊部隊。當敵方對空部隊來襲時，便馬上折回。



↑可從海或山岳部隊少的地區，迂迴前線進入。　↑對空部隊接近時，馬上躲逃。

46 避免轟炸機攻入作戰法
制空權確保作戰

重要度 ★★★★





Ⓐ利用戰鬪機高度的防衛能力

要避免敵轟炸機攻擊後方部隊，在後方的部隊是預備部隊，若遭受損失，就會大損兵力，所以可以利用戰鬪機在前線側邊製造防衛領空。



←派出戰鬪機防衛領空時，要避免產生死角。發現敵方轟炸機，儘快移動對空部隊，以確實擊落敵方。

47 支援地面部隊作戰法
地面部隊支援作戰

重要度 ★★★★





Ⓐ用攻擊機對地面部隊發動先制攻擊

以主力戰車鞏固前線，但是，如果只有地面部隊，是很難攻陷敵方前線的，這時，就需要航空部隊對敵方地面部隊，採取有效的攻擊，以突破戰線。最好派遣直昇機和攻擊機做決定性的攻擊。因此，發動戰爭時，地面部隊需要先減弱敵方的對空地面部隊，也就是直昇機和攻擊機的「天敵」，這樣，航空部隊才可作有效的支援，而完全殲滅敵人。



↑讓航空部隊先行轟炸敵軍，再由地面部隊攻擊時遭反擊的損傷會減少。

Ⓑ處理敵軍未完全殲滅的弱小部隊

一場戰鬪結束時，只要敵方尚留下一機一卒，在地圖上，仍佔一個HEX位置，這樣，阻礙了地面部隊的移動。如果敵軍沒有對空兵器的裝備，則要用航空部隊殲滅，藉著這種殲滅殘敵的行動，也可使少有參戰的航空部隊，獲得經驗值，提高作戰水準。



➡殘留在道路上的敵方部隊是個麻煩，要派遣準備回後方的航空部隊殲滅。



←「殲滅殘敵」的行動，可說是一舉兩得，既可滅敵而無反擊之虞，又可獲得經驗值而無危險之憂。

48 遭遇敵機空襲作戰法
前線的基本防空作戰

重要度 ★★★





Ⓐ熟記對空部隊的使用法



⬆敵轟炸機來擊！造成戰車部隊巨大損害！

⬆下一回合。對空部隊對敵機發動反擊。

基本上，地面部隊對空的攻擊力較弱。因此，爲了對抗空中的威脅，而成立對空部隊。對空部隊因裝備的兵器不同，而分爲二種。一爲長射程，以間接攻擊爲主體的飛彈系統；另一種是隣近敵部隊，屬直接攻擊的優爾甘系統。

49 對空部隊掩護航空部隊作戰法
防空隊實戰運用作戰

重要度 ★★★★





Ⓐ使用2大對空部隊

飛彈系統的對空部隊移動後，不會遭到攻擊。而優爾甘系若未與敵機接隣時，則不能發動攻擊，會遭遇反擊。在敵機可能會襲擊的重要據點，配備飛彈系統。優爾甘系統則是支援飛彈系統的裝備。



⬆進入飛彈的射程，立即發動攻擊。

⬆未被擊落的敵機，則以優爾甘系移動、攻擊。

50 恢復兵力減少的部隊作戰法
部隊再編制作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ再編制須在都市、機場、港口實施



⬆要移動在自軍所佔領的設施上，完成編制。

⬆在下一回合，就可恢復部隊的機數。

欲再編制部隊時，地面部隊需駐紮在都市，航空部隊需駐紮在機場，艦艇則需停守在港口，假使停留在建築物內，則在下一回合初，付錢後，即可自動恢復各項數值。再編制部隊所需的費用與部隊的價格成正比。

Ⓑ補充兵器則部隊的水準會降低



➡為恢復S(マーク)標緻的部隊，而納入編制等級會降低。要留心，勉強的補充兵器，則戰力會降低。

再編制部隊，即是把新兵加入部隊之意。由於新兵加入，不適應者會增加，所以部隊全體經驗值會降低，等級也會降低。

Ⓒ再編制的部隊機數(Nn)不可以在4以下

部隊的再編制，一回合內，只能補充現在機數的兩倍。因此部隊的機數不可在4以下。再編制是需要花時間的，而且也會大幅度的降低經驗值。

⬅部隊機數為5，則在下一回合時，能恢復為定數10。機數要經常保持在5以上，並且常常執行恢復。

51 掩護步兵作戰法
步兵安全確保作戰

重要度 ★★★★






Ⓐ利用裝甲車搭載，強化防禦力


↑運輸車的防禦力與步兵差不多相同。

↓裝甲車能承受某一程度的攻擊。



步兵乃是防禦力低且裝備較貧乏者。因移動力低，當遭遇敵軍的戰車時，無法逃之夭夭，而一下子全軍覆沒。因此移動時，需利用裝甲車搭載，這樣，防禦力可提昇至某一程度，移動速度也能增加，故遇敵時，能逃爲上策，溜之大吉。

Ⓑ應用戰車、裝甲車保護周圍

➡要避免步兵進入敵軍的ZOC，可先佈置裝甲車成戰車等強力部隊。而步兵可利用裝甲車搭載。

當步兵進行占領(DMP)時，須應用裝甲車等保護，以防止敵軍接近步兵。由於步兵的防禦力低，因此只要防護不周，即會遭遇攻擊，蒙受重大損失。

Ⓒ絶不可由步兵發動攻擊


↑以重步兵對抗戰車，造成兩敗俱傷的局面，要避免這種不利的戰鬪。



步兵由於武器裝備貧乏，所以絶不能作爲先勤部隊，發動攻擊。重步兵雖然擁有與裝甲車相同的攻擊力，但因防禦力極弱，還是不可爲先鋒，發動攻擊。步兵的主要任務只需佔領都市即可。

52 利用同盟國作戰法
第三者的有效活用作戰

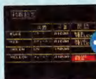
重要度 ★★★★






Ⓐ避免同盟投降而給予支援

同盟國是另一支屬於我方的部隊，爲擊敗強大敵軍所不可或缺的兵力。因在認爲可獲勝的情況下締結聯盟，因此常在奄奄一息時投降敵方，爲了預防這種情況，須先派自軍支援盟軍，維持盟國間的同一戰線。

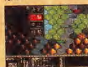

↑爲了分散敵軍戰力，而需要同盟國。


↑如果間接攻擊而沒有命中敵軍，盟軍還會繼續攻擊。

Ⓑ讓同盟國的航空機發揮活躍


↑殘遺的敵部隊，盟軍主力步隊會替你攻擊。

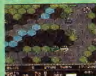
↓使用移動力強的攻擊機，攻擊同盟國兩側的敵軍。



航空部隊移動力強、燃料多、可執行廣泛的任務。當同盟國方面的敵軍被消滅時，則盟軍的航空機立即會來支援。除了我軍進擊以外，盟軍也會攻擊敵國部隊，因此以後的進展較容易。

Ⓒ設施不要交給同盟國

都市、機場或港口要儘量避免落入同盟國手中。特別是都市，明顯的影響收入，因此要儘量自行佔領。若想確保中立的建築物，可先駐紮裝甲車等，避免被同盟國的步兵佔領。


↑附近無步兵時，需以裝甲車駐守。

↓阻礙同盟國步兵的移動，亦是計策之一。

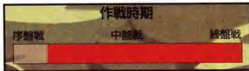


使用艦艇作戰法

53 海線防衛作戰

重要度 ★★★







Ⓐ艦艇的耐久度各自不同

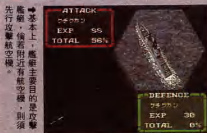
由於艦艇是單獨構成，因此各艦的耐久度相異，損害時，再編制也只能恢復個別的最高值。大型艦艇耐久度高，可以靈活的突擊敵人勢力圈。



⬆艦艇的價格幾乎是其他部隊所需金額的10倍。因此，先考慮戰略應用後，再慎重決定那種兵器吧。

艦　名	耐久數
戰　艦	10
宙斯盾(イージス)艦	7
巡洋艦	7
驅逐艦	6
大型空母	9
小型空母	8
直昇(ヘリ)機空母	8
運輸艦	5

Ⓑ以艦艇強力攻擊力展開支援



➡基本上，艦艇主要目的是攻擊艦艇，倘若附近有航空機，則須先行攻擊航空機。

艦艇雖以一艘爲單位(U)，但武裝配備有多種。戰艦系統裝備對陸攻擊強力主砲、對艦飛彈，而且一切的艦艇標準裝備，都有對空飛彈，有效的對付航空機。此外，可以對付陸面部隊，特別奏效，也可支援港灣作戰。

Ⓒ各艦艇的能力分析解說！



戰　艦　強度：★★★
攻擊力強。主砲威力頗大。



宙斯盾(イージス)艦　強度：★★★
對艦、對空等飛彈系統的裝備系統。



巡洋艦　強度：★★
小型戰艦。萬能的艦。



驅逐艦　強度：★
價格便宜，可大量生產的艦，性能高。



大型空母　強度：★★
具有比機場還強的功能可搭載艦載機4部隊。



小型空母　強度：★★
擁有與大型空母相當的性能，可搭載3部隊。



直昇機(ヘリ)空母　強度：★
能裝載VTOL直昇機的艦。



運輸艦　強度：★
能運輸4個陸面部隊、搭載反擊武器。

使用空母作戰法

54 空母可取代機場作戰

重要度 ★★★★

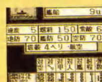






Ⓐ廣濶的海域作戰需用空母運輸航空機

航空機光是橫越海面時，即已用光燃料，更別說要繼續戰鬪了，會因燃料短缺而墜機。由於航空機造價十分昂貴，因此要預防墜機，若以空母運輸，航空機的燃料便不會消耗，所以深入敵軍腹地。如果緊急狀態，需要快速進軍時，空母反而不利。



⬆大型空母能搭載4部隊、小型空母可搭載3部隊。



⬆爲節省航空機的燃料，故要充份運用空母。

Ⓑ在敵軍陣地周邊建立海上機場

➡讓空母停泊在敵方首都附近的海上，以做爲臨時的機場，把此地視爲基地，支援敵方首都周邊的我方航空部隊。



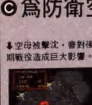
航空部隊在敵區戰鬪，而燃料不足時，必須飛回在附近的空母，降落在空母，才能充份的補給燃料。不過要注意，被擊落的機體數是無法回復的。

Ⓒ爲防衛空母所編制的艦隊



⬆嚴禁空母單獨行動，要以驅逐艦、巡洋艦護衛。

⬇空母被擊沈，會對後期戰役造成巨大影響。



運輸中的空母若被擊沈，則艦上搭載的飛機就會沈沒海中。爲避免發生此種情形，要以裝備對空飛彈的艦隊做爲護衛，不讓敵機接近。而艦上搭載的飛機乃是用來攻擊敵方首都和重要據點的敵軍部隊，因此必須保持戰力。

55 敵都周邊作戰法 生產據點佔領作戰

重要度 ★★★★







Ⓐ有關敵方的增援部隊

戰線移動至敵都周邊時，雖然敵軍潰敗之勢近在眼前，但戰況仍會陷入膠著狀態。然而，生產部隊的都市遠在天邊，若戰事拖延，是對自軍十分不利的狀況，爲了切斷敵軍後繼部隊，令其無法再生產，佔領生產據點，是十分重要的。



↑敵方不斷生產後繼部隊，是相當不易攻入敵都的。



↓爲求在限制回合內攻略，要防止敵軍的增援。

Ⓑ佔領生產據點





↑準備移動部隊佔領敵都周邊的全數都市、機場及港口。

敵部隊的生產與自軍相同，規定在距首都5 HEX以內爲場所。因此在此範圍內的都市、機場及港口要儘速佔領，如此不但能阻止敵軍的增援，更可降低敵軍經濟力。

Ⓒ雖無法佔領、但可阻止敵軍增援的方法

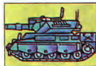


➡佔領首都周圍的生產據點，十分重要，也可說是進攻敵都的戰略之一。

雖想佔領生產據點，但由於步兵不在附近，可把防禦力強的部隊進駐在生產據點。因一個HEX只能容一個部隊，如此，敵軍就無法生產部隊了。

56 敵軍接近首都作戰法 首都防衛作戰

重要度 ★★★★★







Ⓐ運用ZOC建立防衛線

敵軍是不能通過自軍部隊的ZOC（控制區域）的，充份利用此點，即使是少數部隊，也能製作双重或三重的防衛線，對阻止敵軍的進攻頗有效。



←步兵和裝甲軍也可有效阻止敵軍進攻。在生產防禦力更強的兵器以前，要以步兵或裝甲車應戰。



↑以大量的裝甲車和輕型戰車爲主力兵器，製作防衛線。



↓受重創的部隊要立即由後衛部隊遞補。

動員附近的生產據點，大量生產部隊，以數量壓倒敵人。當部隊有所耗損時，須立即補充，以避免防衛力降低。此外，要萬分注意自軍生產據點被佔領。



↑使用間接攻擊兵器以攻擊敵方補給部隊。



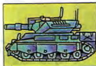
↓要記得佈置對空部隊，以免敵機來襲。

由於敵軍遠離敵方補給地，所以在未獲補給時，無法做長期戰鬪。可派遣少數部隊截斷敵軍的補給部隊，因補給部隊的防禦力和攻擊力均低，因此極易破壞，不過要留心其護衛。

57 配合地形作戰法

各地形攻略作戰

重要度 ★★★★





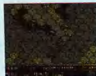


Ⓐ渡橋進軍時

敵軍在對岸時，因爲橋面狹窄，無法通過大批部隊，如果移動其餘的部隊，另行他路，則橋上的部隊易遭敵軍狙擊／在這種情形下，必須在河岸配備對地間接攻擊部隊，先採取間接攻擊，或者以空暇的攻擊機對敵攻擊，先削減敵方實力。

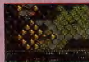


↑單獨渡橋時，會被敵軍包圍而遭集中火力之攻擊。



↑用間接攻擊，使對方戰線破口。

Ⓑ在狹窄的山谷移動時



↑要在航空機的掩護下，迅速的完成移動。

↓敵人或許會埋伏在出口，因此要利用航空機先做偵察飛行。

陸面部隊在山谷間移動時，部隊會呈現縱長形。爲防備敵軍的攻擊，要佈置航空機在行進部隊的上空做掩護，因爲航空機的移動不受地形影響。

Ⓒ在山岳地帶的戰鬪法

可以進入山岳地區作戰的，僅有步兵及航空機而已。攻擊都以佔領都市爲主要目的，步兵不適合前線作戰，所以可以將步兵駐紮在山區，這樣會因地形的因素，而提高步兵的防禦力。要阻止敵軍前進時，也可將步兵部署在山上，製作防衛線。



↑駐紮步兵在山上，可阻止敵方地面部隊的移動。

↓步兵在山區，和裝甲車程度平分秋色。



Ⓓ橫越沙漠地帶時



↑若有耗損時，要以增援部隊遞補。

↓地面部隊未到之前，要致力防止敵人推進前線。



沙漠中，地面部隊無法快速移動。如果移動速慢，則等於給敵人進軍的機會，因此必須使用攻擊機或攻擊直昇機以阻止敵人推進前線。另一方面要注意敵方戰車及裝甲車的對空兵器攻擊。

Ⓔ由海面攻擊陸地

敵都位置在海岸附近時，要派以戰艦及空母爲主力的機動艦隊前往。在近海要擊破敵方所生產的部隊，則我軍突破前線，就變得輕鬆易舉了。



↑戰艦是爲了攻擊敵機及空母，而母艦的載機則攻擊敵方地面部隊。



↑摧毀敵方增援部隊，則無法維持最前線的戰力，敵人而撤退了。

Ⓕ在街道密集的市區戰鬪



↑對付敵方部隊，需動員數部隊發動攻擊。



↑自軍部隊若進入都市，防禦力會上升，對於戰鬪是有利的條件。

都市一般而言，是防禦力強的地點，所以攻擊都市時，易造成部隊巨大損失，如果都市被敵人占領，敵軍的數量可很快的回復，所以，最好在敵軍未侵佔都市以前，集中火力攻擊，全盤殲滅。

Ⓖ在道路完善的地區

↑雖可移動至道路，但防禦效果稍低，是其缺點。

↓避免發生突出的部隊，不要破壞前線防衛而移動。



地面部隊在道路上移動，可以十分迅速，若果再以速度快的裝甲車運送步兵，則在數回合內，就能佔領相當多的中立都市，並且趁敵部隊部署尚未完成前，採閃電攻擊，深入敵陣。

58 秘招致勝作戰法

秘密機能作戰





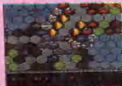


Ⓐ利用「セーブ」儲存

我們經常決定部隊行動後，突然想到有更好的戰略，或製造了沒有必要的兵器等情形。所以，當自己的回合開始時，可利用「セーブ」儲存指令，重新設定，以迴避發生的問題。

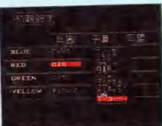
⬇戰前，每次先要「セーブ」儲存，雖然麻煩，但是做「セーブ」儲存，是不會吃虧的。





⬆自走砲的攻擊經常不能命中，如果意外擊中自軍的話，要馬上重新設定，再來一次。

Ⓑ變更設定

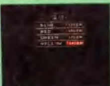


➡把敵人的兵器設定爲最弱的中國系統型，自己則用強力的美國系統型。

如果有更多的錢的話，就能大量製造強力的武器……。這種情形時，可以用設定指令增加預算。相反地，也可減少敵方的預算，讓敵方變成超貧窮。或是設定增加同盟國，也能給敵方致命打擊。不過，如果做得太過分，敵我相差懸殊就會失去遊戲的樂趣了。

Ⓒ自己操作敵人

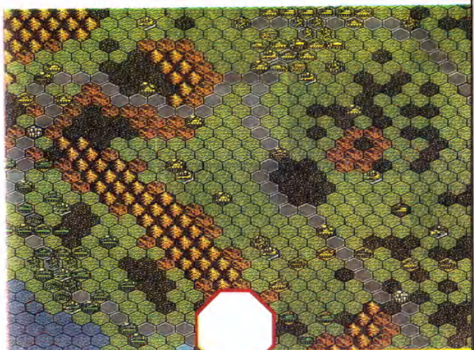
雖然這個方法不太光明正大，但若想獲勝的話，也可用操作指令，設定爲自己操作(USER)所有的國家，這樣就能操作全部的部隊了。所以，無論任何戰役都可穩操勝券。



⬆操作途中也能變更。被敵軍包圍，陷入大危機時，可以利用操作指令，變更操作方式，而安全的脫離危險。

⬇只要移動想讓他獲勝的部隊，其他的國家可以置之不理，讓他們動彈不得。





兵 器 資 料 集



60 兵器資料的看法

兵器的性能

152 種的兵器各有下列不同的特點，所以只要參閱標示的型式，速度及移動能力後，便能概括的了解。在這個遊戲中，共有 152 種的兵器，這些兵器有陸上用、海上用、和航空用的，但按照用法的不同，也有迥異的攻擊效能，所以只要能充分了解這些細節的話，就可以掌握致勝之鑰。

速度	速度是代表著兵器的移動能力，也是這個兵器每一回能移動的最大值。
燃料	表示兵器在補給後，擁有的燃料最高數值。不過如果餘量不足時，就要再進行補充了。
索敵	能偵察對方兵器的能力。一般來說，搜敵程度設定在中級、上級時便能進行索敵。
地防	表示陸地上的兵器在遭遇攻擊時的防禦力。數字愈大時，防禦力就愈高。
艦防	表示遭遇軍艦攻擊時的防禦力。不過，艦防能力高的兵器，通常只限於艦船上使用。
空防	表示遭遇航空機或直昇機攻擊時的最高防禦力。
搭載	表示兵器能搭載的部隊數和兵器種類。兵員的輸送是作戰中不可或缺的重要因素。
生產數	表示本國在ＨＥＸ戰中，所能生產的某種兵器之最大數量。不過數量的多寡通常要視軍事費用的預算而定。

搭載

搭載兵器如下

I	兵員
P	戰車
H	直昇機ヘリコプター
V	ＶＴＯＬ機
A	攻擊機

生產

從下表中，能選擇在各國生產的兵器，有的兵器從一開始，就有初期值。

米	美國	日	日本
英	英國	イ	以色列
仏	法國	瑞	瑞典
獨	德國	中	中國
C	ＣＩＳ	UN(聯合國)	
伊	義大利	3	第３世界

彈藥的性能

彈藥的性能是指兵器所具備的戰鬥能力。通常以百分比來表示，數字愈大時，攻擊力就愈高。

對空	表示已搭載武器的航空機攻擊能力。射程長時攻擊力也高，這種武器最適合做先發攻擊了。
對直	表示搭載的武器對直昇機的攻擊能力。搭載武器的種類，最多只能到４種以下。
對甲	表示搭載的武器對戰車，裝甲車等的攻擊能力。不過假使出現０的標示時，就無法攻擊了。
對人	表示搭載的武器對步兵或重步兵，輸送卡車及非裝甲車輛的攻擊力。
對艦	表示搭載的武器對艦船的攻擊力。對艦船有效的武器有對艦飛彈。
射程	表示兵器能攻擊的可能距離。射程如果是１的話，就能攻擊隔壁的ＨＥＸ，但如果超過２的話，便能跨過隔壁的ＨＥＸ進行攻擊。
彈數	表示武器能使用的最大彈藥數量。在航空機的油箱上，會表示積載燃料的數值。

武裝交換

在機場的航空機，能選擇裝備或彈藥做武裝的改換。但是要如何操作呢？首先要選擇在行動顯示欄上的武裝指令，這時在畫面上就會顯示出準備的武裝目錄。然後你再看看兵器的初期值是不是Ｐ１，這時可視你的需要再從Ｐ１——Ｐ４的欄中做選擇，完成這一步驟後，武裝的交換程序也就大功告成了。

P1	P2	P3	P4
5	1	3	3
0	4	2	8
0	0	0	0

戰鬪機

在航空機中，以對空戰鬪爲主要目的的機種，叫做戰鬪機。空防能力很優秀，以ＡＡＭ(空對空飛彈)及機關砲爲其主要裝備。遊戲開始後，要想馬上獲得制空權時，戰鬪機是爲必要之兵器。

F

鬼怪２型 ファントム２　英、德、日、以

速度	地防	燃料	艦防	索敵	空防	生產数
15	18	50	9	3	40	10u

搭載	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0	0	1	9	8	0	4	2
S機關砲Sキカンホウ	42	36	5	10	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	55	60	30	1	7	0	4	0	2
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	2	1

拉法爾 ラファール　法

速度	地防	燃料	艦防	索敵	空防	生產数
14	25	50	12	3	67	10u

搭載	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	72	0	0	0	0	1	9	6	2	2	4
S機關砲Sキカンホウ	48	45	10	15	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	30	1	7	0	4	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

雄貓 トムキャット　美國U

速度	地防	燃料	艦防	索敵	空防	生產数
15	21	60	13	6	72	10u

搭載	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	70	0	0	0	0	1	9	4	0	8	6
S機關槍Sキカンホウ	46	41	8	13	0	1	3	3	3	3	3
AAM	65	0	0	0	0	6	11	4	6	0	2
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	1	0	0	0

鷹 イーグル　美、日、以、U

速度	地防	燃料	艦防	索敵	空防	生產数
15	72	60	13	3	70	10u

搭載	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	80	0	0	0	0	1	9	8	4	4	4
S機關槍Sキカンホウ	46	38	8	13	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	30	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

F・獵鷹式 F・ファルコン　美、以

速度	地防	燃料	艦防	索敵	空防	生產数
14	24	60	12	3	65	10u

搭載	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0	0	1	9	6	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	48	44	10	15	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	30	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

米格－21

米格－21	3	搭載
速度▶14	地防▶14	
燃料▶35	艦防▶7	
索敵▶3	空防▶21	生産数▶10u

	對空	對面 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	50	0	0	0	0	1	8	2	0	2	0
S機關槍Sキカンホウ	41	34	1	5	0	1	3	3	3	3	0
S炸彈Sバクダン	0	0	38	43	30	1	7	0	2	1	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	1	0	0	0

米格－23

米格－23	C3	搭載
速度▶15	地防▶20	
燃料▶45	艦防▶10	
索敵▶3	空防▶42	生産数▶10u

	對空	對面 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	60	0	0	0	0	1	9	4	2	0	0
S機關槍Sキカンホウ	41	46	5	10	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	34	48	20	1	7	0	0	4	2
油箱タンク TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	2	0	1

米格－29

米格－29	德C	搭載
速度▶15	地防▶22	
燃料▶40	艦防▶11	
索敵▶3	空防▶67	生産数▶10u

	對空	對面 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	70	0	0	0	0	1	9	6	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	47	41	8	13	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	46	58	30	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

米格－31

米格－31	C	搭載
速度▶16	地防▶22	
燃料▶50	艦防▶11	
索敵▶5	空防▶50	生産数▶10u

	對空	對面 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0	0	1	9	6	4	4	0
AAM	60	0	0	0	0	5	10	4	6	4	6
S機關槍Sキカンホウ	40	22	0	0	0	1	3	2	2	2	2
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	1

Su-27

Su-27	CU	搭載
速度▶15	地防▶22	
燃料▶50	艦防▶11	
索敵▶3	空防▶68	生産数▶10u

	對空	對面 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	75	0	0	0	0	1	9	10	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	44	39	6	11	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	54	58	30	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

幻象3 ミラージュ3

幻象3 ミラージュ3	法､以､U	搭載
速度▶15	地防▶14	
燃料▶45	艦防▶7	
索敵▶3	空防▶42	生産数▶10u

	對空	對面 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	60	0	0	0	0	1	9	3	0	2	2
S機關槍Sキカンホウ	42	38	5	10	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	40	45	30	1	7	0	2	1	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

幻象F1 ミラージュF1 — 法3

搭載

速度	燃料	索敵	地防	艦防	空防	生産数
15	50	3	19	9	50	10u

	對空	對地對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0;	0	1	9	4	2	2	2
S機關槍Sキカンホウ	42	39	5	10	0	1	3	3	«	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	40	45	30	1	7	0	4	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

幻象2000 ミラージュ2000 — 法

搭載

速度	燃料	索敵	地防	艦防	空防	生産数
15	55	3	19	9	62	10u

	對空	對地對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0	0	1	9	6	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	45	42	10	15	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	30	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

虎2 タイガー2 — 3

搭載

速度	燃料	索敵	地防	艦防	空防	生産数
14	45	3	12	6	36	10u

	對空	對地對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	55	0	0	0	0	1	8	4	2	2	0
	46	41	5	10	0	1	3	4	4	4	0
S炸彈Sバクダン	0	0	55	60	30	1	7	0	2	0	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	2	0

幼獅 クフィル — 以

搭載

速度	燃料	索敵	地防	艦防	空防	生産数
15	45	3	18	9	56	10u

	對空	對地對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	60	0	0	0	0	1	8	4	2	2	2
S機關槍Sキカンホウ	42	38	7	12	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	45	58	30	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

天龍式 ドラケン — 瑞典

搭載

速度	燃料	索敵	地防	艦防	空防	生産数
15	45	3	17	8	32	10u

	對空	對地對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	60	0	0	0	0	1	8	4	0	0	2
S機關槍Sキカンホウ	40	37	2	7	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	38	43	30	1	7	0	2	1	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

雷龍 ビゲン — 瑞典

搭載

速度	燃料	索敵	地防	艦防	空防	生産数
15	50	3	19	9	48	10u

	對空	對地對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0	0	1	9	6	0	0	4
S機關槍Sキカンホウ	42	37	5	10	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	55	60	40	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

格利賓 グリペン　瑞典　搭載

速度 ▶ 14	地防 ▶ 20	
燃料 ▶ 55	艦防 ▶ 10	
索敵 ▶ 6	空防 ▶ 55	生産数 ▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	65	0	0	0	0	1	9	6	2	2	0
S機關槍Sキカンホウ	54	44	10	15	0	1	3	3	3	3	0
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	40	1	7	0	3	0	0
對艦Mタイカン M	0	0	0	0	70	6	10	0	0	2	0

旋風ADV トルネードADV　英　搭載

速度 ▶ 15	地防 ▶ 27	
燃料 ▶ 45	艦防 ▶ 13	
索敵 ▶ 3	空防 ▶ 61	生産数 ▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	80	0	0	0	0	1	9	8	6	0	0
S機關槍Sキカンホウ	47	41	8	13	0	1	3	3	3	0	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	1	0	0

戰鬪明星 スターファイター　德義　搭載

速度 ▶ 14	地防 ▶ 10	
燃料 ▶ 45	艦防 ▶ 5	
索敵 ▶ 3	空防 ▶ 28	生産数 ▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	45	0	0	0	0	1	9	4	0	2	0
S機關槍Sキカンホウ	32	26	7	7	0	1	3	3	3	3	0
S炸彈Sバクダン	0	0	32	44	19	1	7	0	2	0	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	1	1	0

脊鰭鯨B フィンバックB　中　搭載

速度 ▶ 15	地防 ▶ 14	
燃料 ▶ 35	艦防 ▶ 7	
索敵 ▶ 3	空防 ▶ 30	生産数 ▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	55	0	0	0	0	1	8	4	0	2	0
S機關槍Sキカンホウ	41	32	3	8	0	1	3	3	3	3	0
S炸彈Sバクダン	0	0	32	41	21	1	7	0	2	0	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	0

F-117　美U　搭載

速度 ▶ 13	地防 ▶ 80	
燃料 ▶ 50	艦防 ▶ 60	
索敵 ▶ 3	空防 ▶ 35	生産数 ▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	34	0	0	0	0	1	8	2	0	2	2
S機關槍Sキカンホウ	28	21	2	5	0	1	3	4	4	4	4
S炸彈Sバクダン	0	0	85	90	50	1	7	2	2	0	1
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	2	2	1

大黃蜂 ホーネット　美　搭載

速度 ▶ 14	地防 ▶ 25	
燃料 ▶ 50	艦防 ▶ 12	
索敵 ▶ 3	空防 ▶ 60	生産数 ▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	70	0	0	0	0	1	9	6	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	48	43	10	15	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	40	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

FSX	日本	搭載
速度▶14	地防▶27	
燃料▶55	艦防▶13	
索敵▶3	空防▶60	生產数▶10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	70	0	0	0	0	1	9	6	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	48	45	10	15	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	62	40	1	7	0	3	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2



VTOL機

擁有垂直起飛、降落功能的戰鬪機，叫做VTOL。在需要直升的航空母艦或機場小的地形時，就會發揮它的功能。但和其他航空機比較，它的搭載彈藥較少，且空防能力較低。

V

鐵匠フォージャー	C	搭載
速度▶13	地防▶9	
燃料▶40	艦防▶4	
索敵▶5	空防▶20	生產数▶10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AMM	45	0	0	0	0	1	8	2	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	41	76	8	13	0	1	3	3	3	3	0
火箭彈ロケットダン	0	0	15	28	5	1	5	0	2	0	0
對艦Mタイカン M	0	0	0	0	45	5	10	0	0	1	0

獵兎狗ハリアー	美英義U	搭載
速度▶13	地防▶28	
燃料▶55	艦防▶9	
索敵▶6	空防▶62	生產数▶10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	60	0	0	0	0	1	8	4	2	0	2
S機關槍Sキカンホウ	42	87	10	15	0	1	3	3	3	3	«
S炸彈Sバクダン	0	0	55	60	30	1	7	0	3	2	0
對艦Mタイカン M	0	0	0	0	62	6	10	0	0	1	2



攻擊機

從空中攻擊陸上的部隊或船的航空機，叫做攻擊機。如以其能搭載較多的彈藥來講，有的機種已能發揮接近戰鬪機的功能。但卻容易變成對空戰車的射擊目標，所以只能做爲陸上部隊的支援武器。

A

天鷹スカイホーク	以	搭載
速度▶12	地防▶18	
燃料▶50	艦防▶24	
索敵▶3	空防▶19	生產数▶10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	0	2	0	0
S機關槍Sキカンホウ	34	47	5	10	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	63	68	45	1	7	4	0	2	1
火箭彈ロケットダン	0	0	23	33	0	1	5	0	0	1	2

入侵者イントルーダー　美

速度▶12	地防▶22	搭載
燃料▶50	艦防▶6	
索敵▶7	空防▶20	生産数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸彈SバクダンS	0	0	65	70	45	1	7	5	1	3	3
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	7	10	0	4	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	1	0	2

海盜コルセア　美

速度▶12	地防▶15	搭載
燃料▶60	艦防▶7	
索敵▶3	空防▶22	生産数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	2	4	2	2
S機關槍Sキカンホウ	37	42	8	13	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	65	70	45	1	7	5	0	3	2
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	2

A-10　美

速度▶11	地防▶42	搭載
燃料▶40	艦防▶8	
索敵▶3	空防▶13	生産数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S機關槍Sキカンホウ	31	66	55	38	0	1	3	5	5	5	0
S炸彈Sバクダン	0	0	67	72	35	1	7	6	4	3	0
火箭彈ロケットダン	0	0	27	37	0	1	5	0	0	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	2	1	0

美洲虎ジャギュア　英法

速度▶13	地防▶22	搭載
燃料▶55	艦防▶6	
索敵▶3	空防▶30	生産数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	2	2	0	2
S機關槍Sキカンホウ	34	56	7	12	0	1	3	3	3	3	«
S炸彈Sバクダン	0	0	65	70	35	1	7	3	2	3	1
對艦MタイカンM	0	0	25	35	0	1	5	0	1	1	2

S・軍旗エタンダル　法U3

速度▶12	地防▶21	搭載
燃料▶45	艦防▶15	
索敵▶6	空防▶19	生産数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	2	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	34	57	8	13	0	1	3	3	3	3	0
S炸彈Sバクダン	0	0	65	70	35	1	7	2	0	3	0
火箭彈ロケットダン	0	0	0	0	70	6	10	0	1	0	0

三菱F—1ミツビシF 1　日

速度▶13	地防▶26	搭載
燃料▶45	艦防▶18	
索敵▶6	空防▶32	生産数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	2	2	2	0
S機關槍Sキカンホウ	34	59	8	13	0	1	3	3	3	3	0
S炸彈Sバクダン	0	0	65	70	0	1	7	4	2	0	0
對艦MタイカンM	0	0	0	0	70	6	10	0	1	2	0

阿爾法噴射機アルファジェット　德法

速度▶12	地防▶19	搭載
燃料▶40	艦防▶4	
索敵▶3	空防▶16	生產數▶10u

	對空	對直(對ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	2	0	2	0
S機關槍Sキカンホウ	34	69	8	13	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	65	70	35	1	7	2	3	1	0
火箭彈ロケットダン	0	0	25	35	0	1	5	0	0	1	3

速度▶14	地防▶7	搭載
燃料▶40	艦防▶3	
索敵▶3	空防▶20	生產數▶10u

	對空	對直(對ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	0	2	2	0
S機關槍Sキカンホウ	34	32	4	9	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	61	66	35	1	7	3	2	0	0
油箱タンク(TANK)	0	0	21	31	0	1	5	0	0	2	3

速度▶14	地防▶31	搭載
燃料▶55	艦防▶9	
索敵▶3	空防▶26	生產數▶10u

	對空	對直(對ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	0	2	2	0
S機關槍Sキカンホウ	32	37	9	14	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	70	75	35	1	7	5	4	3	4
火箭彈ロケットダン	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	1

速度▶12	地防▶38	搭載
燃料▶40	艦防▶7	
索敵▶3	空防▶13	生產數▶10u

	對空	對直(對ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	0	2	2	0
S機關槍Sキカンホウ	21	66	37	52	0	1	3	5	5	5	5
S炸彈Sバクダン	0	0	58	72	35	1	7	3	1	0	0
火箭彈ロケットダン	0	0	24	36	0	1	5	0	1	2	3

美U

速度▶14	地防▶36	搭載
燃料▶65	艦防▶13	
索敵▶3	空防▶28	生產數▶10u

	對空	對直(對ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	2	0	6	2
S機關槍Sキカンホウ	37	42	8	13	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	70	75	35	1	7	6	6	0	4
火箭彈ロケットダン	0	0	0	0	0	0	8	0	2	0	1

速度▶14	地防▶25	搭載
燃料▶45	艦防▶12	
索敵▶3	空防▶24	生產數▶10u

	對空	對直(對ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	0	2	0	2
S機關槍Sキカンホウ	31	56	24	49	0	1	3	5	5	5	5
S炸彈Sバクダン	0	0	63	68	35	1	7	4	3	2	0
火箭彈ロケットダン	0	0	23	33	0	1	5	0	0	2	3

番攤A ファンタンA

番攤A ファンタンA	中	搭載
速度▶14	地防▶23	
燃料▶40	艦防▶6	
索敵▶3	空防▶18	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	40	0	0	0	0	1	8	0	2	0	0
S機關槍Sキカンホウ	32	47	6	11	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	63	68	35	1	7	3	2	1	2
火箭彈ロケットダン	0	0	23	33	0	1	5	0	0	2	1

旋風IDS トーネードIDS

旋風IDS トーネードIDS	英德義	搭載
速度▶15	地防▶31	
燃料▶45	艦防▶13	
索敵▶3	空防▶44	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	55	0	0	0	0	1	8	2	2	2	0
S機關槍Sキカンホウ	45	48	10	15	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	65	70	45	1	7	4	3	2	5
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	1	2	0

F-22

F-22	美U	搭載
速度▶14	地防▶15	
燃料▶50	艦防▶16	
索敵▶3	空防▶73	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	85	0	0	0	0	1	10	6	2	2	4
S機關槍Sキカンホウ	41	39	13	18	0	1	3	3	3	3	3
S炸彈Sバクダン	0	0	57	67	35	1	6	0	4	2	0
油箱タンク(TANK)	0	0	0	0	0	0	8	0	0	2	2



爆擊機

在和敵國戰鬪時，負責轟炸敵方地面上的軍隊或船艦的航空機，叫轟炸機。但因它是屬於空戰能力低的武器，需要戰鬪機或攻擊機的掩護；但如把它當作是攻擊地面部隊時的支援機時，就能發揮它的能力。

B

B-52

B-52	U	搭載
速度▶10	地防▶20	
燃料▶90	艦防▶12	
索敵▶7	空防▶35	生產数▶6u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸彈Sバクダン	0	0	50	80	30	1	7	12	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	25	25	0	0	0	1	3	4	4	0	0
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	7	10	0	6	0	0

B-1

B-1	美	搭載
速度▶10	地防▶30	
燃料▶80	艦防▶17	
索敵▶7	空防▶65	生產数▶6u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸彈Sバクダン	0	0	60	80	30	1	7	10	0	0	0
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	7	10	0	6	0	0

搭載

速度▶10　地防▶65
燃料▶70　艦防▶65
索敵▶3　空防▶85　生產数▶6u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸弾SバクダンAnd											
S炸弾Sバクダン	0	0	60	80	30	1	7	8	0	0	0

TU—16獾式バジャー

搭載

速度▶10　地防▶15
燃料▶65　艦防▶10
索敵▶6　空防▶25　生產数▶6u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸弾Sバクダン	0	0	45	70	30	1	7	8	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	25	25	0	0	0	1	3	4	4	0	0
對艦MタイカンM	0	0	0	0	70	6	10	0	4	0	0

TU—22M逆火式バックファイヤー

搭載

速度▶14　地防▶25
燃料▶70　艦防▶15
索敵▶3　空防▶45　生產数▶6u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸弾Sバクダン	0	0	45	70	30	1	7	8	0	0	0
對艦MタイカンM	0	0	0	0	70	5	10	0	6	0	0

黑傑克ブラックジャック

搭載

速度▶10　地防▶25
燃料▶80　艦防▶12
索敵▶6　空防▶50　生產数▶6u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S炸弾Sバクダン	0	0	25	50	0	1	7	8	0	0	0
對艦MタイカンM	0	0	0	0	70	6	10	0	6	0	0



運輸機（輸送機）

以航空運輸機動力低的戰車等兵器所必須的航空機，就稱爲運輸機。和直升機的不同點是，運輸機的搭載需在本國的機場執行的。運輸機能運輸2部隊以下的兵員和車輛。

CT

運輸機ユソウキ　全部すべて

搭載　I-2　P-2

速度▶10　地防▶5
燃料▶70　艦防▶0
索敵▶3　空防▶5　生產数▶6u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4



加油機（給油機）

可在空中對戰鬥機和轟炸機補給燃料的航空機叫做補給機。補給是執行於階段ｐｈａｓｅ開始時，或是待機於補給機活動範圍的未行動航空部隊。補給機最多只能搭載６次的補給物資。

CH

補給機ホキュウキ	美英德法Ｃ義以中Ｕ３	搭載
速度▶10	地防▶0	
燃料▶80	艦防▶0	
索敵▶3	空防▶0	生產数▶6u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
補給物資ホキュウブッシ	0	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0



攻擊直昇機ヘリコプター

具有對地攻擊裝備的直昇機叫做攻擊直昇機。雖然對戰車的攻擊能力高，但是對空的攻擊能力弱。利用其不受地形影響的優點，可使用於對地上的制壓。

HA

阿帕契アパッチ	美Ｕ	搭載
速度▶8	地防▶48	
燃料▶45	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶21	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	0	72	0	0	0	1	8	2	0	0	0
ATM	0	0	80	0	0	1	6	4	8	4	0
Ｓ機關槍Ｓキカンホウ	0	44	12	50	0	1	3	4	4	4	4
火箭彈ロケットダン	0	0	20	55	0	1	5	0	0	2	4

休伊一眼鏡蛇式ヒューイコブラ	日以	搭載
速度▶7	地防▶28	
燃料▶40	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶10	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	70	0	0	1	6	4	2	0	0
Ｓ機關槍ＳキカンホウS	0	63	12	50	0	1	3	4	4	4	0
火箭彈ロケットダン	0	0	20	50	0	1	5	0	2	4	0

貓鼬マングスタ	義	搭載
速度▶7	地防▶33	
燃料▶50	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶10	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	8	4	0	0
Ｓ機關槍Ｓキカンホウ	0	20	15	35	0	1	3	4	4	4	0
火箭彈ロケットダン	0	0	20	50	0	1	5	0	2	4	0

M i —28破壞ハボック

速度▶7 | 地防▶32 | 燃料▶45 | 艦防▶0 | 索敵▶2 | 空防▶10 | 生產數▶10u

搭載

	對空	對直(対ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	4	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	62	12	50	0	1	3	4	4	0	0
火箭彈ロケットダン	0	0	20	50	0	1	5	2	4	0	0

###

速度▶7 | 地防▶19 | 燃料▶45 | 艦防▶0 | 索敵▶2 | 空防▶5 | 生產數▶10u

搭載

	對空	對直(対ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	70	0	0	1	6	3	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	25	9	40	0	1	3	4	0	0	0

[illegible]

速度▶7 | 地防▶16 | 燃料▶46 | 艦防▶0 | 索敵▶2 | 空防▶5 | 生產數▶10u

搭載

	對空	對直(対ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	70	0	0	1	6	2	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	25	8	50	0	1	3	4	4	0	0
火箭彈ロケットダン	0	0	20	50	0	1	5	0	2	0	0

奮加姆ホッカム

速度▶9 | 地防▶19 | 燃料▶45 | 艦防▶0 | 索敵▶2 | 空防▶20 | 生產數▶10u

搭載

	對空	對直(対ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	0	71	0	0	0	1	8	4	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	17	62	12	38	0	1	3	3	3	0	0
ATM	0	0	80	0	0	1	6	0	4	0	0
火箭彈ロケットダン	0	0	20	50	0	1	5	0	2	0	0



攻擊運輸直昇機

這種機種限定為攻擊運輸直升機、M i —24雌鹿。M i —24不但是對地攻擊能力高，而且也是擁有運輸一個部隊能力的大型直升機。利用它的特性，同時能進行對地的制壓以及兵員的輸送。

HS

M i —24雌鹿ハインド

速度▶8 | 地防▶28 | 燃料▶50 | 艦防▶0 | 索敵▶2 | 空防▶5 | 生產數▶10u

搭載 I-1

	對空	對直(対ヘリ)	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	0	72	0	0	0	1	8	0	2	2	0
ATM	0	0	70	0	0	1	6	4	0	2	0
S機關槍Sキカンホウ	0	44	12	35	0	1	3	4	4	4	0
火箭彈ロケットダン	0	0	20	50	0	1	5	2	2	0	0



運輸直昇機

具有運輸部隊能力的直升機就稱爲運輸直升機。因爲要輸送兵員，故其裝備彈藥的數量較攻擊直升機少。所以，雖然對地攻擊能力佳，但是，在輸送兵士或援護等的功能性佳。

H I

易洛魁人イロコイ　德義以瑞

速度▶7	地防▶8	搭載 I-1
燃料▶50	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶2	生産数▶10u

武器	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭彈ロケットダン	0	0	15	40	0	1	5	0	2	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	21	15	35	0	1	3	4	0	0	0

黑鷹ブラックホーク　美

速度▶7	地防▶13	搭載 I-1
燃料▶55	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶5	生産数▶10u

武器	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭彈ロケットダン	0	0	20	55	0	1	5	4	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	26	20	40	0	1	3	0	4	0	0

Mｉ－8河馬ヒップ　[illegible]

速度▶7	地防▶8	搭載 I-1
燃料▶45	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶0	生産数▶10

武器	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭彈ロケットダン	0	0	15	35	0	1	5	4	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	25	8	35	0	1	3	4	0	0	0

Mｉ－17河馬Hヒップ H　[illegible]

速度▶7	地防▶18	搭載 I-1
燃料▶60	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶5	生産数▶10

武器	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭彈ロケットダン	0	0	15	45	0	1	5	4	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	23	8	35	0	1	3	4	0	0	0

美洲豹ピューマ　法

速度▶8	地防▶18	搭載 I-1
燃料▶60	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶10	生産数▶10u

武器	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭彈ロケットダン	0	0	15	55	0	1	5	0	2	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	33	8	35	0	1	3	4	0	0	0

大山貓リンクス

搭載：I-1

速度▶7	地防▶18	
燃料▶55	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶10	生産数▶10u

	對空	對直/對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭彈ロケットダン	0	0	15	55	0	1	5	2	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	22	8	40	0	1	3	4	0	0	0

鶚オスプレイ　美U

搭載：I-2

速度▶10	地防▶10	
燃料▶65	艦防▶0	
索敵▶2	空防▶20	生産数▶10u

	對空	對直/對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
AAM	0	72	0	0	0	1	8	2	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	63	8	18	0	1	3	3	3	0	0
火箭彈ロケットダン	0	0	15	50	0	1	5	0	2	0	0



主力坦克(戰車)

坦克是火力、防護力、機動力佳的陸戰主要武器。編制成大規模的部隊，制壓對方，最能發揮其陸戰效果。坦克對空的攻擊力弱，所以須要對空車輛的支援。

P

阿布拉姆斯主力坦克M1エイブラムス　美

搭載：

速度▶7	地防▶71	
燃料▶44	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶20	生産数▶10u

	對空	對直/對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	81	73	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

M60A3　美義以U3

搭載：

速度▶6	地防▶44	
燃料▶50	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶18	生産数▶10u

	對空	對直/對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	74	67	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

T-62　3

搭載：

速度▶5	地防▶42	
燃料▶45	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶16	生産数▶10u

	對空	對直/對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	42	67	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

T－64

C

搭載

速度▶6　地防▶50

燃料▶55　艦防▶10

索敵▶1　空防▶18　生産数▶10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	77	70	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0
ATM	0	25	50	0	0	1	1	2	0	0	0

T－72

3

搭載

速度▶6　地防▶56

燃料▶55　艦防▶10

索敵▶1　空防▶19　生産数▶10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	77	70	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

T－80

CU

搭載

速度▶7　地防▶66

燃料▶50　艦防▶10

索敵▶1　空防▶29　生産数▶10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	79	72	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0
ATM	0	25	50	0	0	1	1	2	0	0	0

豹1 レオパルド1

徳義

搭載

速度▶6　地防▶45

燃料▶60　艦防▶10

索敵▶1　空防▶14　生産数▶10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	67	67	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

豹2 レオパルド2

徳U

搭載

速度▶7　地防▶74

燃料▶55　艦防▶10

索敵▶1　空防▶22　生産数▶10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	83	73	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

挑戰者チャレンジャー

英

搭載

速度▶7　地防▶81

燃料▶38　艦防▶10

索敵▶1　空防▶24　生産数▶10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	78	73	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

酋長 チーフテン　英3

搭載

速度▶6	地防▶54	
燃料▶40	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶18	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	76	70	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

百人隊長 センチュリオン　瑞典

搭載

速度▶5	地防▶31	
燃料▶38	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶16	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	58	60	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

74式坦克 シキセンシャ　日

搭載

速度▶6	地防▶43	
燃料▶40	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶16	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	71	69	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

90式坦克 シキセンシャ　日

搭載

速度▶7	地防▶67	
燃料▶55	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶28	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	80	73	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

ルクレルク　法

搭載

速度▶7	地防▶67	
燃料▶55	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶20	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	82	73	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

-30　法

搭載

速度▶6	地防▶42	
燃料▶55	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶14	生產数▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	69	70	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

S坦克タンク	瑞典	搭載
速度▶6	地防▶46	
燃料▶39	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶14	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	68	70	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

69式戰車シキセンシャ	中	搭載
速度▶5	地防▶42	
燃料▶50	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶14	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	59	60	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

80式戰車シキセンシャ	中	搭載
速度▶6	地防▶52	
燃料▶50	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶14	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	68	70	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0



裝甲車

具有反坦克飛彈或反坦克砲等裝備，地上攻擊能力強的車輛，就稱爲反坦克裝甲車輛。裝備飛彈，擁有高度的戰鬪能力，但是，防禦力比坦克差。因爲價格便宜，當軍事費少時很有用。

S

BRDM－2	C	搭載
速度▶8	地防▶2	
燃料▶75	艦防▶5	
索敵▶4	空防▶1	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	5	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

AMX－10RC	法	搭載
速度▶8	地防▶20	
燃料▶60	艦防▶5	
索敵▶4	空防▶5	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	50	50	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

AMX—13　法

搭載

速度▶ 6　地防▶ 27
燃料▶ 40　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 10　生產数▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	50	50	0	1	5	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

蠍子スコーピオン　英

搭載

速度▶ 8　地防▶ 32
燃料▶ 64　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 6　生產数▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	48	50	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

鐵列達因ＡＧＳテレダイン　U

搭載

速度▶ 8　地防▶ 35
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 6　生產数▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	70	73	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

雅格 2 ヤグアル2　德

搭載

速度▶ 6　地防▶ 25
燃料▶ 40　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 10　生產数▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

Ikv91　瑞典

搭載

速度▶ 7　地防▶ 32
燃料▶ 43　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 6　生產数▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	60	60	0	1	5	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

62式輕坦克シキケイセンシャ　中

搭載

速度▶ 5　地防▶ 36
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 12　生產数▶ 10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	52	40	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

PT—76

中3

速度	6	地防	21
燃料	38	艦防	5
索敵	4	空防	4

搭載

生產數 ▶ 10u

	對空	對直升機	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	46	40	0	1	5	7	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

60式無反動砲 シキムハンドウホウ

日

速度	6	地防	0
燃料	35	艦防	5
索敵	4	空防	0

搭載

生產數 ▶ 10u

	對空	對直升機	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	53	40	0	1	5	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

M901

美義U

速度	6	地防	12
燃料	48	艦防	5
索敵	4	空防	4

搭載

生產數 ▶ 10u

	對空	對直升機	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0



裝甲兵員運輸車

擁有兵員部隊輸送能力的車輛稱爲裝甲兵員運輸車。不僅輸送步兵，且能護衛步兵抵抗敵人部隊的攻擊。平常和其他部隊一起行動，進行支援移動力低的步兵的任務。

S I

M 2 布萊德雷 ブラッドレイ

米

速度	6	地防	30
燃料	48	艦防	5
索敵	1	空防	5

搭載 I-1

生產數 ▶ 10u

	對空	對直升機	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	2	0	0	0
Sキカンホウ S機關槍	0	25	25	45	0	1	3	5	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

馬魯達 マルダー

独

速度	7	地防	35
燃料	60	艦防	5
索敵	1	空防	12

搭載 I-1

生產數 ▶ 10u

	對空	對直升機	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	75	0	0	1	6	1	0	0	0
S機關槍 Sキカンホウ	0	25	25	40	0	1	3	5	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

F V510勇士ウォリアー　英

速度▶7	地防▶33	搭載 I-1
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶10	生産数▶10u

	對空	對直/對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S機關槍Sキカンホウ	0	25	25	40	0	1	3	5	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

BMP−1　徳3

速度▶7	地防▶25	搭載 I-1
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶4	生産数▶10u

	對空	對直/對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	20	43	0	1	5	7	0	0	0
ATM	0	0	60	0	0	1	6	1	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

BMP−2　C

速度▶6	地防▶28	搭載 I-1
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶6	生産数▶10u

	對空	對直/對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	65	0	0	1	6	1	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	20	20	40	0	1	3	6	0	0	0

BMP−3　CU

速度▶6	地防▶30	搭載 I-1
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶8	生産数▶10u

	對空	對直/對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	20	45	0	1	5	7	0	0	0
ATM	0	0	70	0	0	1	6	1	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	20	20	40	0	1	3	6	0	0	0

AMX−10P　法

速度▶6	地防▶27	搭載 I-1
燃料▶45	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶6	生産数▶10u

	對空	對直/對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S機關槍Sキカンホウ	0	25	25	40	0	1	3	5	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

PbvG　瑞典

速度▶7	地防▶30	搭載 I-1
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶8	生産数▶10u

	對空	對直/對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
S機關槍Sキカンホウ	0	25	25	40	0	1	3	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

M113

M113	義以3	搭載
速度▶6	地防▶19	I-1
燃料▶45	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶4	生產数▶10u

	對空	對直對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	5	0	0	0

AAV7

AAV7	義	搭載
速度▶7	地防▶15	
燃料▶48	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶4	生產数▶10u

	對空	對直對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	20	40	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	4	0	0	0

73式装甲車シキソウコウシャ

73式装甲車	日	搭載
速度▶6	地防▶23	
燃料▶35	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶4	生產数▶10u

	對空	對直對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	5	0	0	0

89式步兵戰車シキホヘイセントウシャ

89式步兵戰車	日	搭載
速度▶7	地防▶35	I-1
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶15	生產数▶10u

	對空	對直對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	80	0	0	1	6	3	0	0	0
S機關槍Sキカンホウ	0	25	25	40	0	1	3	6	0	0	0

77式兵員輸送車シキヘイインユソウシャ

77式兵員輸送車	中	搭載
速度▶6	地防▶3	
燃料▶48	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶3	生產数▶10u

	對空	對直對へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	6	0	0	0



輸送戰車梅加巴メルカハ

以色列自行開發了一種擁有兵員輸送能力的主力戰車。此主力戰車的功能爲，車後的艙口可容納一部隊的兵員，從事輸送作戰。是具廣泛用途的地面兵器，也是最令人期待的武器。

PS

梅加巴(メルカハ)MK33

以	搭載
	I-1

速度▶6	地防▶68	
燃料▶50	艦防▶10	
索敵▶1	空防▶22	生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	72	70	0	1	5	9	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	45	0	1	2	4	0	0	0
迫擊砲ハクゲキホウ	0	0	10	52	0	2	3	1	0	0	0



直接對空車輛

和地面部隊一起行動的航空機，其直接防空的機動性高。對空自走砲又稱爲直接對空車輛。裝備的武器主要以機關砲爲主。不僅對航空機，對地面部隊一樣具有攻擊力。是地面部隊對空時，不可或缺的兵器。

R

蓋伯特ケパルト

德U	搭載

速度▶7	地防▶28	
燃料▶55	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶58	生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關槍Bキカンホウ	62	89	35	50	0	1	4	8	0	0	0

羅蘭2ローランド2

德法U	搭載

速度▶7	地防▶11	
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶53	生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	65	95	0	0	0	1	7	4	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	20	0	1	2	2	0	0	0

DCA30

法	搭載

速度▶6	地防▶23	
燃料▶35	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶42	生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	45	75	30	47	0	1	4	8	0	0	0

87式對空自走砲シキタイクウジソウホウ

日	搭載

速度▶7	地防▶28	
燃料▶40	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶52	生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	55	85	35	50	0	1	4	8	0	0	0

ＳＡ－９燈籠褲 カスキン

ＳＡ－９燈籠褲 カスキン	3	搭載
速度▶8	地防▶5	
燃料▶75	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶42	生産数▶10u

	對空	對車對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	85	0	0	0	1	7	4	0	0	0

ＳＡ－８壁虎 ケッコー

ＳＡ－８壁虎 ケッコー	3	搭載
速度▶6	地防▶3	
燃料▶60	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶42	生産数▶10u

	對空	對車對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	85	0	0	0	1	7	6	0	0	0

ＳＡ－13蜂窩餅 ゴーフル

ＳＡ－13蜂窩餅 ゴーフル	C	搭載
速度▶6	地防▶19	
燃料▶45	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶53	生産数▶10u

	對空	對車對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	65	95	0	0	0	1	7	4	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	20	0	1	2	3	0	0	0

ＺＵＳ－23－４西魯卡 シルカ

ＺＵＳ－23－４西魯卡 シルカ	以3	搭載
速度▶5	地防▶3	
燃料▶35	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶42	生産数▶10u

	對空	對車對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	40	65	25	45	0	1	4	8	0	0	0

M48海上小檞樹 チャパレル

M48海上小檞樹 チャパレル	以	搭載
速度▶6	地防▶7	
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶41	生産数▶10u

	對空	對車對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	85	0	0	0	1	7	4	0	0	0

ＲＣＭ748輕劍(Rapier) レイピア

ＲＣＭ748輕劍(Rapier) レイピア	英	搭載
速度▶6	地防▶5	
燃料▶48	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶42	生産数▶10u

	對空	對車對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	85	0	0	0	1	7	8	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	20	0	1	2	3	0	0	0

81式對空飛彈 シキタイクウミサイル

日

搭載

速度▶ 7　地防▶ 0
燃料▶ 45　艦防▶ 5
索敵▶ 1　空防▶ 38　生產數▶ 10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	65	95	0	0	0	1	7	4	0	0	0

M163對空砲 タイクウホウ

伊

搭載

速度▶ 6　地防▶ 12
燃料▶ 48　艦防▶ 5
索敵▶ 1　空防▶ 34　生產數▶ 10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	35	65	25	45	0	1	4	6	0	0	0

2 S 6 窩瓦河 ホルガー

C

搭載

速度▶ 6　地防▶ 24
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 1　空防▶ 51　生產數▶ 10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	55	85	35	60	0	1	4	8	0	0	0
SAM	60	80	0	0	0	1	7	4	0	0	0

響尾蛇(crotale) クロタル

法

搭載

速度▶ 7　地防▶ 5
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 1　空防▶ 41　生產數▶ 10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	65	95	0	0	0	1	7	4	0	0	0

ADATS

美

搭載

速度▶ 7　地防▶ 25
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 1　空防▶ 51　生產數▶ 10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	65	85	30	0	0	1	7	8	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	5	25	25	30	0	1	4	4	0	0	0

ARMAD

瑞典

搭載

速度▶ 6　地防▶ 10
燃料▶ 40　艦防▶ 5
索敵▶ 1　空防▶ 48　生產數▶ 10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	50	75	0	0	0	1	7	4	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

63式對空自走砲 シキタイクウジソウホウ　中

搭載

速度▶5	地防▶3	
燃料▶40	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶30	生産数▶10u

	對空	対直対へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	35	55	15	15	0	1	4	6	0	0	0

80式對空自走砲 シキタイクウジソウホウ　中

搭載

速度▶7	地防▶20	
燃料▶50	艦防▶5	
索敵▶1	空防▶40	生産数▶10u

	對空	対直対へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
B機關砲Bキカンホウ	45	70	30	50	0	1	4	8	0	0	0

間接對空車輛

若與直接對空車輛作比較，對空飛彈可稱爲對空兵器。具有裝備對空飛彈的車輛，稱爲間接對空車輛，可發揮相當地作用。

RU

霍克 ホーク　德、義、日、以、瑞

搭載

速度▶6	地防▶7	
燃料▶45	艦防▶5	
索敵▶5	空防▶32	生産数▶10u

	對空	対直対へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	65	55	0	0	0	6	10	2	0	0	0

SA—4 小偸 ガネフ　中3

搭載

速度▶6	地防▶6	
燃料▶45	艦防▶5	
索敵▶7	空防▶35	生産数▶10u

	對空	対直対へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	67	53	0	0	0	7	10	2	0	0	0

SA—6 根夫 ゲンフル　C

搭載

速度▶6	地防▶6	
燃料▶45	艦防▶5	
索敵▶6	空防▶32	生産数▶10u

	對空	対直対へり	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	67	54	0	0	0	6	10	3	0	0	0

75式(シキ)130mm

日

搭載

速度▶ 6　地防▶ 5
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 5　生産数▶ 10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭砲ロケットホウ	0	0	45	50	0	4	5	5	0	0	0

75式(シキ)150mm

日

搭載

速度▶ 6　地防▶ 15
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 5　生産数▶ 10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
加農砲カノンホウ	0	0	60	65	0	4	4	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

155GCT

法

搭載

速度▶ 6　地防▶ 15
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 5　生産数▶ 10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
加農砲カノソホウ	0	0	60	65	0	4	4	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

Vk155

瑞

搭載

速度▶ 5　地防▶ 15
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 5　生産数▶ 10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
加農砲カノンホウ	0	0	60	65	0	4	4	6	0	0	0

83式自走砲シキジソウホウ

中

搭載

速度▶ 6　地防▶ 15
燃料▶ 50　艦防▶ 5
索敵▶ 4　空防▶ 5　生産数▶ 10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
加農砲カノンホウ	0	0	60	65	0	4	4	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

飛毛腿スカッド

3

搭載

速度▶ 4　地防▶ 5
燃料▶ 80　艦防▶ 5
索敵▶ 5　空防▶ 5　生産数▶ 10u

	對空	對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭砲ロケットホウ	0	0	45	55	0	16	20	1	0	0	0

MIM—104愛國者パトリオット
美、英、德、日、以、U

搭載

速度▶6　地防▶0
燃料▶75　艦防▶0
索敵▶7　空防▶35　生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	80	60	0	0	0	7	20	4	0	0	0



自走砲

當作對地用的攻擊兵器。在長距離時，可作爲間接攻擊的兵器稱爲自走砲。大概可分爲加農炮和火箭砲二種。因爲命中率不高，所以適合從遠距離攻擊密集的敵部隊。

U

BM—21
3

搭載

速度▶6　地防▶0
燃料▶50　艦防▶0
索敵▶4　空防▶0　生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭砲ロケットホウ	0	0	40	50	0	4	5	5	0	0	0

M1973
C

搭載

速度▶6　地防▶15
燃料▶50　艦防▶5
索敵▶4　空防▶5　生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
加農砲カノンホウ	0	0	60	65	0	4	4	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

M109
英、德、義、以、3

搭載

速度▶6　地防▶15
燃料▶50　艦防▶5
索敵▶4　空防▶5　生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
加農砲カノンホウ	0	0	60	65	0	4	4	6	0	0	0
機關槍マシンガン	0	15	15	35	0	1	2	3	0	0	0

MLRS
美、義、U

搭載

速度▶6　地防▶8
燃料▶50　艦防▶5
索敵▶5　空防▶5　生產數▶10u

	對空	對直對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
火箭砲ロケットホウ	0	0	45	55	0	5	5	6	0	0	0



卡車

地上部隊移動時，做爲輸送兵員用的車輛。裝備的武器只有機關槍，攻擊力低。但是，價格便宜，所以對地上部隊是不可或缺的。和補給車同被歸類爲非裝甲車輛。

TI

速度▶6　地防▶0　搭載 I-1
燃料▶80　艦防▶0
索敵▶1　空防▶0　生産数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
機關砲マシンガン	0	5	5	25	0	1	2	5	0	0	0



補給車

對地上部隊補給燃料與彈藥的車輛，稱之爲補給車。補給車能搭載10次份的補給物資，一次的補給能補給 1 部隊份的燃料與彈藥。而且補給車能在城市再補充已消費的補給物資。

TH

補給車ホキュウシャ　全部すべて　搭載

速度▶6　地防▶0
燃料▶80　艦防▶0
索敵▶1　空防▶0　生産数▶10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
機關砲マシンガン	0	5	5	12	0	1	2	6	0	0	0
補給物資ホキュウブッシ	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0



兵員

步兵是攻擊力和移動力都低，不過，是遊戲基本的兵器，可運用於所有地形。首都或都市、機場、港口等戰略據點，只有步兵才能佔領。而且，如果是提高攻擊力的重步兵的話，在地面戰時，可以活用其攻擊能力。

I

歩兵ホヘイ　全部すべて　搭載

速度▶3　地防▶10
燃料▶70　艦防▶0
索敵▶3　空防▶7　生産数▶10u

	對空	對直 對ヘリ	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
機關砲マシンガン	0	4	6	48	0	1	1	8	0	0	0
ATM	0	0	30	0	0	1	3	1	0	0	0
SAM	5	30	0	0	0	1	3	1	0	0	0

重歩兵ジュウホヘイ	美英德法C義日瑞	搭載
速度▶2	地防▶20	
燃料▶60	艦防▶0	
索敵▶3	空防▶15	生產数▶10u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
ATM	0	0	55	0	0	2	6	2	4	2	0
SAM	10	60	0	0	0	2	7	2	2	4	0
機關砲マシンガン	0	9	13	35	0	1	1	4	4	4	0
迫擊砲ハクゲキホウ	0	0	20	40	0	2	3	2	0	0	0



戰鬪艦

指驅逐艦、巡洋艦、宙斯盾艦等，具備強大攻擊力的船艦叫做戰鬪艦。擁有豐富種類的武裝，對地防、艦防、空防等各方面都優秀。除了護衛航空母艦或運輸艦以外，在海上的戰鬪，也能發揮其能力。

DA

驅逐艦クチクカン	美英德法C義日中3	搭載
速度▶6	地防▶60	
燃料▶10	艦防▶40	
索敵▶6	空防▶50	生產数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	4	10	6	0	0	0
SAM	60	50	0	0	0	6	10	9	0	0	0
主砲シュホウ	0	0	60	70	30	1	5	10	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	35	60	30	30	0	1	4	10	0	0	0

巡洋艦シュンヨウカン	英法C義	搭載
速度▶6	地防▶70	
燃料▶12	艦防▶50	
索敵▶6	空防▶60	生產数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	5	10	10	0	0	0
SAM	60	60	0	0	0	6	10	10	0	0	0
主砲シュホウ	0	0	60	70	30	1	5	12	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	35	60	30	30	0	1	4	12	0	0	0

宙斯盾艦イージスカン	美日U	搭載
速度▶6	地防▶70	
燃料▶12	艦防▶50	
索敵▶6	空防▶70	生產数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	5	10	7	0	0	0
SAM	65	65	0	0	0	6	10	12	0	0	0
SAM	70	90	0	0	0	1	9	12	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	40	65	30	30	0	1	4	12	0	0	0

戰艦センカン	美日	搭載
速度▶5	地防▶80	
燃料▶15	艦防▶74	
索敵▶6	空防▶52	生產数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
對艦MタイカンM	0	0	0	0	80	5	10	10	0	0	0
加農砲カノンホウ	0	0	67	82	62	5	6	15	0	0	0
主砲シュホウ	0	0	67	82	62	1	5	15	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	45	62	30	30	0	1	4	15	0	0	0



航空母艦

大型空母、小型空母、直昇機空母，叫做航空母艦。大型空母能搭載ＶＴＯＬ機、直昇機，各別最多爲４部隊。小型空母能搭載同種各別３部隊以下。直昇機空母能搭載ＶＴＯＬ機與直昇機３部隊以下。

DC

直昇機空母ヘリクウボ　英Ｃ義

速度▶5	地防▶60	搭載 H-3 V-3
燃料▶15	艦防▶40	
索敵▶6	空防▶50	生産数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	60	0	0	0	6	10	7	0	0	0
SAM	65	85	0	0	0	1	9	10	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	35	60	30	30	0	1	4	10	0	0	0

小型空母コガタクウボ　法Ｃ

速度▶5	地防▶60	搭載 H-3 V-3 A-3
燃料▶15	艦防▶40	
索敵▶6	空防▶50	生産数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	60	0	0	0	6	10	7	0	0	0
SAM	65	85	0	0	0	1	9	10	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	35	60	30	30	0	1	4	10	0	0	0

大型空母オオガタクウボ　美Ｕ

速度▶5	地防▶70	搭載 H-4 V-4 A-4
燃料▶15	艦防▶50	
索敵▶6	空防▶70	生産数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
SAM	60	60	0	0	0	6	10	9	0	0	0
SAM	65	85	0	0	0	1	9	12	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	35	60	30	30	0	1	4	12	0	0	0



輸送艦

可以經由海上輸送地上部隊武器的船艦，叫做輸送艦。輸送艦最多能把兵員與車輛各別輸送４部隊。對輸送艦的裝載是艦在港口時才能裝載，但是，登陸時雖然不是港口，只要接隣陸地的話，就能登陸了。

DT

運輸艦ユソウカン　全部すべて

速度▶5	地防▶50	搭載 I-4 P-4
燃料▶12	艦防▶30	
索敵▶3	空防▶40	生産数▶1u

	對空	對直	對甲	對人	對艦	射程	彈數	P1	P2	P3	P4
主砲シュホウ	0	0	40	40	10	1	5	7	0	0	0
B機關砲Bキカンホウ	35	30	30	30	0	1	4	7	0	0	0
火箭砲ロケットホウ	0	0	25	25	0	3	5	7	0	0	0

83 生産國別兵器表－1

1	2	3	4
美國(アメリカ) (USA)	英國(イキリス) (G・BRITAIN)	德國(ドイツ) (GERMAN)	法國(フランス) (FRANCE)
雄貓トムキャット☆ 鷹イーグル F・獵鷹ファルコン F－117 大黃蜂ホーネッド☆ 獵兎狗ハリアー 入侵者イントルーダー☆ 海盜コルセア☆ A－10 F－1 11　111 運輸機(輸送機) 補給機 B－1 黑鷹ブラックホーク 阿帕契アパッチ 鶚オスプレイ M-1阿布拉姆斯主力戰車エイブラムス M60A 3 M901 ADATS F－22 MLRS M 2布萊德雷ブラッドレイ 步兵 重步兵 愛國者パトリオット 補給車 驅逐艦 宙斯盾艦イージス艦 戰艦 大型空母 輸送艦	鬼怪2ファントム2☆ 旋風ADVトーネード 獵兎狗ハリアー 美洲虎ジャギュア 旋風IDSトルネード 運輸機 補給機 羚羊ガゼル 大山貓リンクス 挑戰者チャレンジャー 酋長チーフテン 蝎子スコーピオン 輕劍レイピア M109 勇士ウォリアー 卡車トラック 步兵 重步兵 愛國者パトリオット 補給車 驅逐艦 巡洋艦 直昇(ヘリ)機空母 輸送艦	鬼怪2ファントム2 米格29 戰鬪明星スターファイター 阿爾法噴射式アルファジェット 旋風IDSトーネード 運輸機 補給機 易洛魁人イロコイ PAH－1 豹2レオパルド2 豹1レオパルド1 雅格2ヤグアル2 蓋伯特ゲパルト 羅蘭2ローランド2 霍克ホーク M109 馬魯達マルダー BMP－1 卡車トラック 步兵 重步兵 愛國者パトリオット 補給車 驅逐艦 輸送艦	拉法爾ラファール☆ 幻象3ミラージュ3 幻象F1ミラージュF1 幻象ミラージュ2000 美洲虎ジャギュア S．軍旗エタンダール 阿爾法噴射式アルファジェット 運輸機 補給機 羚羊ガゼル S．美洲豹ピューマ 勒克列克ルクレルク AMX－30 AMX－10RC AMX－13 羅蘭2ローランド2 DCA30 響尾蛇クロタル 155GCT AMX－10P 卡車トラック 步兵 重步兵 補給車 驅逐艦 巡洋艦 小型空母 輸送艦
是平均裝備了高性能兵器最強的軍隊。只有美國有裝備戰艦和大型空母。初期值25。 ☆記號表示艦載機。	雖然少數，却裝備了性能優秀的陸海空兵器。應活用獵兎狗和直昇機空母。初期值25。 ☆記號表示艦載機。	因爲地面戰用的兵器充實，對巷戰或攻防戰都佔優勢。豹2是最強的主力戰車。初期值25。	性能雖然比他國稍差，卻裝備了多種性能優秀陸海空的兵器。 ☆記號表示艦載機。

生産國別兵器表－2

5	6	7	8
CIS	義大利(イタリア) (ITALY)	日本 (JAPAN)	以色列(イスラエル) (ISRAEL)
米格－23 米格　29☆ 米格－31 Su－27☆ 鐵將フォージャー Su－24 Su－25 米格2-27　－ 運輸機 補給機 逆火バックファイアー 黑 杰克ブラックジャック 河馬HヒップH 毀壞ハボック 霍加姆ホウカム T－80 T－64 BRDM－2 蜂窩餅ゴーフル 2S6窩瓦河ボルガー 根夫ゲンフル M1973 BMP－2 BMP－3 步兵 重步兵 補給車 驅逐艦 巡洋艦 直昇(ヘリ)空母 小型空母 輸送艦	戰鬪明星スターファイター 獵兎狗ハリネー 旋風IDSトーネードIDS 運輸機 補給機 易洛魁人イロコイ 貓鼬マングスタ M60A 3 豹1レオパルド1 M901 M163對空砲 霍克ホーク M109 MLRS M113 AAV7 卡車トラック 步兵 重步兵 補給車 驅逐艦 巡洋艦 直昇(ヘリ)機空母 輸送艦	鬼怪2 鷹イーグル FSX 三菱F－1 運輸機 易洛魁人イロコイ 休伊一眼鏡蛇ヒューイコブラ 90式戰車 74式戰車 60式無反動砲 87式對空自走砲 81式對空飛彈ミサイル 霍克ホーク 75　155mm 75式130mm 73式裝甲車 89式步兵戰鬪車 卡車トラック 步兵 重步兵 愛國者パトリオット 補給車 驅逐艦 宙斯盾艦イージス艦 輸送艦	鬼怪2ファントム2 鷹イーグル F・獵鷹ファルコン 幻象3ミラージュ3 幼獅クフィル 天鷹スカイホーク 運輸機 補給機 易洛魁人イロコイ 休伊一眼鏡蛇ヒューイコブラ M60A 3 梅加巴MK3メルカバMK3 ZUS-23-4西魯卡シルカ M48海上小村　樹チャパレル M163對空砲 霍克ホーク M109 M1 13 卡車トラック 步兵 愛國者パトリオット 補給車 輸送艦
和美國一樣，兵器的種類相當多，一般來說，性能比美國差，但是，有其他所沒有的強力兵器。 ☆記號表示戰機。	擁有兵器的種類或價格等平均戰力的中級軍隊。雖然有船艦，因爲沒有艦載機，可能會苦戰。	雖然規模不大，却擁有性能優秀的兵器。沒有空母是缺點，若與美國同盟的話，將會是強力的軍隊。	陸上兵器充實，因爲沒有船艦，所以不適合海戰，但是在陸戰方面是他國所無法比擬的。初期值是最強的50。

生產國別兵器表－3

9	10	11	12
瑞典(スウェーデン) (SWEDEN)	中國 (CHINA)	U N (聯合國軍隊)	第 3 世界 (ATHIRD POWER)
天龍ドラケン 雷龍ビゲン 格利賓グリペン 輸送機 易洛魁人イロコイ PAH－1. 白人隊長センチュリオン S坦克タンク IKV91 ARMAD 霍克ホーク VK155 PbvG 卡車トラック 步兵 重步兵 補給車 補給艦	脊鰭鯨Bフ1ンバック 番攤式戰車ファンタン 輸送機 補給機 獾バジャー 河馬ヒップ 80式戰車 69式戰車 62式輕戰車 PT－76 80式對空自走砲 63式對空自走砲 小偸ガネフ 83式自走砲 77式兵員輸送車 卡車トラック 步兵 重步兵 驅逐艦 輸送艦	熊貓トムキャット☆ 鷹イーグル Su－27☆ 幻象3ミラージュ3 F－117 獵兎狗ハリアー S・軍旗エタンダール☆ F－111 F－22 輸送機 補給機 B－2 阿帕契アパッチ 雌鹿ハインド 鶚オスプレイ M60A 3 豹2レオパルド2 T－80 鐵列達因AGS M－901 蓋伯特ゲパルト 羅蘭2ローランド2 MLRS BMP－3 步兵 B－52 愛國者パトリオット 補給車 宙斯盾艦イージス艦 戰艦 大型空母 輸送艦	米格－21 米格－23 幻象1Fミラージュ F1 虎－2タイガー－2 天鷹スカイホーク S・軍旗エタンダール Su－25 Su－22 輸送機 補給機 獾バジャー 河馬ヒップ 羚羊ガゼル M60A 3 T－72 T－62 酋長チーフテン PT－76 燈籠褲ガスキン 壁虎ゲッコー 西魯卡シル 小偸ガネフ BM－21 M109 BMP－1 M113 卡車トラック 步兵 飛毛腿スカッド 補給車 驅逐艦 輸送艦
擁有他國所沒有，獨自開發的兵器。不適合用於對付美國或ＣＩＳ，但是，若和其他國家的戰爭，是不會輸的。	擁有價錢便宜的兵器。在經濟力低時進行量產，可以以數量來壓倒敵國，但是後來可能會陷入苦戰。	擁有日本以外，世界各國的最好兵器。在需要有高度戰略的單元時，可以發揮其效果。初期值25。☆表示戰艦機。	搜集和ＵＮ不同的12國的中古兵器。因此造成軍力與他國之間差距太大，所以特別採用射程16的飛毛腿。

84 攻守強力兵器運用

陸　戰	空　戰	海　戰
攻擊要點 活用攻擊機和攻擊直昇機，作間接攻擊，並集中火力於一點。 **活躍兵器** 攻擊機、攻擊直昇機	**確保制空權** 敵方戰鬪機活躍，必威脅我方攻擊機，需以間接對空車輛，先制攻擊敵方戰鬪機。並且要阻止敵方爆擊機，須派戰鬪機在我軍附近，確保制空權。 **活躍兵器** 戰鬪機、對空車輛	**確保制海權** 對艦艇最具攻擊力的是攻擊機。攻擊機移動力高，並可搭載有效的對艦武器。 **活躍兵器** 攻擊機、小型空母、戰艦
防禦要點 以主力戰車為前線，後方以輕戰車和裝甲車為支援，並且注重佔領。以對空車輛防禦敵方航空機攻擊。 **活躍兵器** 主力戰車、步兵、對空	**敵後方強擊** 可利用空襲，擾亂敵後方，派遣機動力高的空中部隊，敵人出擊前退却。 **活躍兵器** 戰鬪機、主力坦克、裝甲車	**陸上強襲** 艦艇部隊可以對隣海的敵方地面部隊砲擊。 **活躍兵器** 戰艦
後方支援 後方支援部隊為防禦敵方間接攻擊兵器，需採取機動力高的輕戰車和輸送直昇機。 **活躍兵器** 輕戰車、輸送直昇機	**縱斷爆擊** 要確保制空權，必須使用爆擊機。爆擊機可容大量的燃料和彈藥，適合突破前線作縱斷爆擊。 **活躍兵器** 直昇爆擊機、爆擊機、戰鬪機(雄貓)	**輸送** 可對地面部隊，並作輸送。輸送艦隊需防航空部隊的攻擊，所以要有護衛的艦艇。 **活躍兵器** 運輸艦、大型空母、戰艦、戰鬪機

地形効果表 85

移動或戰鬪時，部隊行動會受地形的影響，受地形影響稱爲「地形效果」，這個可以數值表示。戰鬪時，會影響「地形防禦」的百分比，所有的部隊都一樣。數字的看法是，0表示不能通行，其他數字是移動力消費量。根據移動力消費量，可推算在何種地形中，可移動多少ＨＥＸ。

	地形防御	移動消費率					
		C	CA	T	TA	I	D
平地	5	1	1	2	1	1	0
森	30	2	2	2	2	1	0
道路	0	1	1	1	1	1	0
荒地	15	3	3	3	3	2	0
砂漠	5	2	2	2	2	1	0
山岳	50	0	0	0	0	2	0
川	0	0	5	0	3	2	0
海	0	0	0	0	0	0	1
橋	0	0	1	1	1	1	2
要塞	40	2	2	2	2	2	0
湿地	0	2	2	0	3	2	0
都市	40	1	1	1	1	1	0
空港	10	1	1	1	1	1	0
港	20	1	1	1	1	1	2
首都	50	1	1	1	1	1	0

飛行型部隊（所有的航空機與直昇機），移動時不受「地形效果」影響。

移動型，會依據部隊的形態而有所不同。Ｃ稱爲履帶通常型，相當於戰車中的３機種：梅加巴、直接反空車輛的大部分和４種自走砲。ＣＡ是履帶渡河型。和通常型不同，能渡河是其特徵。通常型的戰車除外，其它都是屬於這類型的戰車，就連輸送兵員的裝甲也屬於。此外，還有裝甲車輛５機種：直接反空車輛的小櫛樹型等的４機種、間接反空車輛的霍克、加涅夫、根富三機種，以及自走砲４機種等的類型。

ＴＡ是輪胎浮行型。這種型的數目非常少，有ＢＲＤＭ－２、ＡＭＸ－10ＲＣ、、燈籠褲(Gaskin）、月光等４機種。Ｔ是輪胎通常型，有81式ＳＡＭ、響尾蛇、愛國者、ＭＢ－21、飛毛腿、托拉克、補給車。Ｉ是步行型，表示步兵與重步兵。Ｄ是航行型，表示所有的艦船。沒有記載於表的Ａ是飛行型，表示所有的飛行部隊，沒有地形障礙，而能任意移動，可說是戰略的關鍵部隊。

86 啓動大戰略

選擇的方式

首先是出發的畫面，遊戲方式分成兩大類，CAMPAIGN MODE和SCENARIO MODE，選擇自己喜歡的玩法。每一種方式都有其特徵。所謂的活動方式（CAMPAIGN MODE）中，又分爲初學者（BEGINEER'S）與專家（EXPERT'S）兩種方式。初學者剛開始時，地圖較小，所使用的兵器也有限制。而且，「生產型」也無法變更。而專家的玩法是，不能變更同盟，其餘的，可以自由設定。

舞臺模式是以廣泛變化的地形與參戰國衆多爲其重點，適合熟練者。初學者還是從基礎開始比較好。



▲畫面上的遊戲方式，可選擇活動方式（CAMPAIGN MODE）或舞臺方式（SENARIO MODE）。

地圖的選擇

讀取（ロード）

「讀取」（ロード）和遊戲中的指令「儲存」（セーブ）成對。假設上回的資料經過「儲存」（セーブ），就可選擇「讀取」（ロード）。通常可以儲存4個資料經過「儲存」（セーブ）後，會詳細的記錄當時四個部隊的位置或行動，所以在執行其他指令前，先（セーブ）儲存是必要的。

設定

型別的國名都是眞實國名，兵器的生產型，大致可分爲12種型別，可從12型中選擇一個做爲自國生產型。這個遊戲的優點是同盟國不會遭到他國部隊的攻擊。

設定指令可以設定各國的名稱、兵器生產型、軍事的預算及同盟國的關係，這些都是左右戰局成敗的重要因素。但是在「初學者」的方式，僅能變更國名的部分而已。

初期設定

	兵器	予算	同盟
BLUE	アメリカ	50000	
RED	CIS	50000	
		0	
		0	

◀設定畫面可以確認與變更國名，任何名稱皆可。

狀況

執行狀況指令，會有圖表顯示遊戲開始前的各國狀況，所佔領的都市、機場、港口的比例。下方所顯示的爲軍事收入成果表，在每一回合結束後，會記錄自軍能獲得之金額、掌握某一程度的收入、或者是目前的戰況花費。



◀當然不能設定不使用的顏色操作。

索敵

設定偵察敵軍的範圍。設定初級時，能對看全覧圖，中級時，只能偵察自軍設定的範圍，敵軍也是一樣。到了上級，自軍的動靜完全暴露，而我軍索敵範圍，只能到達中級，需要派兵偵察。索敵程度，在遊戲中是可變更的。

操作

操作的方式，我方一定要使用USER。敵方的操作，可選擇電腦執行，或者變更遊戲，將敵方操作也設定「USER」，則敵我雙方都由遊戲者操作。

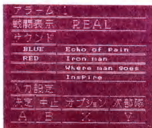
操作

BLUE	USER
RED	COM
	NOT
	NOT

◀以各種不同顏色的表示比例，一目瞭然。

SYS

變更遊戲，主要是操作部分的設定，包括戰鬥畫面所表示的型式、各國代表音樂的設定，以及是否由遊戲者操作等。將戰鬥表示設定爲「REAL」，就能出現3D漂亮的圖片，顯示戰鬥的情形。



◀設定アラーム（警報）每一回合警告音的次數。

開始

以上各項的設定確認後，遊戲即將開始。選擇活動方式前，先看看地圖（戰場）解說吧！



▲「愛爾蘭」島全覧圖。

第一面基本篇!!

87

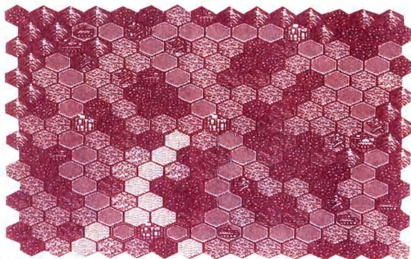
初學者的活動

SURPRISE ATTACK

下方是初學者第一面的成果戰地全圖。縱是16Hex，橫為15Hex，相當小的規模。從電視畫面看來，不到2個，因此易於掌握部隊的位置。到敵軍YELLOW國的首都，以快速部隊移動，只需3TURN就能到達。這是離敵國首都最近距離的戰場，用快速部隊進擊是其要點。

SET UP

遊戲開始時，部隊的構成和總數都有說明。通常，遊戲者在地圖上所擁有的部隊，在12個以下。遊戲先從BLUE國開始，共有9個部隊。BLUE擁有的武器有戰車「M60A3」和反戰車車輛「M901」等，這是相當有利的設定。



生產

戰略，先從生產部隊開始。首都和周圍6HEX，與離首都5HEX之內的都市、機場、港口都能生產。當然，正常的情形下，艦船要在港口，航空機在機場才能生產。生產的部隊從下一回合開始進入戰略。



◀可生產的地方有限，需有效率的生產。

儲存「セーブ」和回合「ターン」的終了

「儲存」要從選擇項目欄中，選擇「記錄執行。一回合終了時，在行動以後，按「終了」鍵。如此一來，BLUE國的段落結束，變成YELLOW的段落，敵我的段落都結束後，第一個回合就終了。

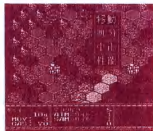


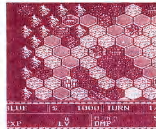
◀在這裏執行我方段落的終了，開始下一個國的段落。

移動·索敵

想要移動部隊時，則選擇「移動」鈕，可移動的範圍是以比較亮表示，不能移動的地方色暗表示，在可移動的範圍中，選擇適當的位置，部隊就會移動至此。整個過程就算完畢。在此的要點之一是「索敵」，索敵有初、中、上級程度。如果部隊移動速度太快，未經索敵，就已深入敵區，如果恰巧被敵軍包圍，在下個段落易遭敵軍集中火力攻擊，而且，有時會侵入敵人的ZOC，此情形稱為埋伏，造成我方毫無反擊的不利狀況。

「移動」時要考慮敵人的位置後再決定。

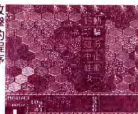




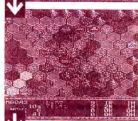
◀可移動的範圍如圖，有明確的狀態表示。

攻擊

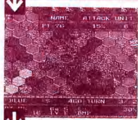
攻擊的程序



◀先選擇攻擊的指令。



◀然後從「彈藥」欄中選擇。



◀接著，若敵方有複數部隊，則選擇1部隊。



在戰略中最華麗鏡頭，且掌握勝敗關鍵的是一戰鬥。之前，先要將「SYS」系統的戰鬥表示，記定為「REAL」。再執行「攻擊」指令，就可以看到華麗逼真的戰鬥畫面。

攻擊程序，戰爭進行時，每個部隊若有攻擊狀況發生時，指令項目欄會顯示，要從中選擇「攻擊」一項，即可進行攻擊。地面，如果是間接攻擊的部隊，在移動後，是不能立刻進行攻擊的。若選擇「攻擊」後，畫面下方出現「彈藥」類型的選擇。依照敵方軍種，選擇最有效的致命武器。

能做為攻擊的兵器有二種以上，選擇彈藥後，會顯示攻擊的敵軍，要慎重選擇欲攻擊的部隊，之後會有敵方部隊軍種、機數等參考，一切就緒後，攻擊準備就算完成。

有關攻擊

在「初學者的活動」第3面（地圖、戰場）以後，會出現同盟國。與同盟國併肩作戰，應注意兩點：不佔領同盟國的建築物，與不攻擊同盟國的部隊。初期，同盟國並沒有多大用處，但是當進行長期性的戰略，或敵國強大時，同盟國就可派上用場了。



所謂ZOC？

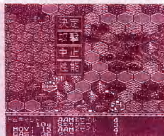
ZOC是「Zone of control」的簡稱，是「區域控制」的意思。每一部隊周圍的6HEX，等於是該部隊的ZOC。進入敵人部隊的ZOC後，就不能再前進。這是針對部隊具有攻擊力時而言，如果部隊的彈藥用盡，或者裝備的兵器無法對人作戰，則該部隊的「ZOC」會消失。譬如說「初學者的活動」的第一面，BLUE國的反戰車車輛M 901 裝備的ATM飛彈，對人不具攻擊力，當它有攻擊力的機關槍彈藥發射完後，對YELLOW國的步兵就無法形成ZOC。而且，如果索敵程度設定為中、上級，容易誤入敵人的ZOC。在此情形下，造成在無法反擊的情況下，遭到敵人突擊。在戰略上，能充分使用ZOC是要點之一。

不可進入



◀應用ZOC特性，形成不可進入的地帶，阻止敵軍的進攻。

無效果



◀如果派失去攻擊力的部隊，是無法形成ZOC的。

突擊



◀這種情形是突擊，遭到攻擊的場面，完全無法反擊。

獲得經驗值

在各部隊經過戰鬥，不論成敗如何，只要存留，就可獲得經驗值。在輸送部隊經過輸送後，也能獲得。而且，每一種兵器生產型，一開始，就擁有不同程度的經驗值，其經驗值高，攻擊力就上升。相對地，防禦力也變強。

要獲得經驗值時，需將一個部隊長期使用，所以，應先根據預算和戰略，生產有效的兵器。在部隊表中，經驗值是從A到E，直到最高級為止，用6個等級表示。

處分

在第一面的部隊生產限制數爲12時，達到最大的部隊數時，則無法再生產更多了。此外，按照戰略的進行，所需要的部隊種類也會改變，所以在這種情形下，便得派遣合於情勢的部隊，或撤換(消除)不需要的部隊才行。

◀從部隊表也能執行處分指令，不過小心別和其他部隊搞混了。

投降

這種事情雖然不太好，但如果迫於無奈時，在遊戲中途便可提早投降，以下就是投降的操作程序：首先要按B鈕，在執行項目中選擇「記錄」這一欄，然後再跳到「セーブ」「ロード」下方的「中止」欄之後，就可以順利地完成投降程序了。



◀要投降時，選擇「中止」欄之後，再選擇「實行」欄，即可完成程序。

爲了獲勝所需要的訣竅

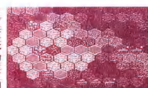
想要得勝是需要秘訣的，在這裏就傳授你幾套絕招吧！首先我們要知道的是獲勝的條件，第一，要佔領敵國的首都。第二，要消滅敵方所有的軍隊。不過，如果你想要進軍敵國的首都時，最重要的還是要先突破敵軍的防護網才行，所以不管怎麼說，一定得設法削弱敵方的軍隊數量。此外，也要斷絕敵人的軍事預算，以減低生產的力量。不過，究竟要從何著手呢？最簡單的方法就是攻佔敵人的建築物；而且在這同時，也要把自己的部隊駐紮在此，因爲有軍隊駐紮在上面的地方，便無法再進行生產，所以運用這種方式來切斷敵方的補給線是再好不過了。然後只要等到敵方嚴重受挫，而無法取得補給時，你就可以趁機趕緊移動到敵方的首都位置，這時候，這場戰爭遊戲的勝利便穩操在你手中了。



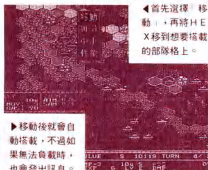
第二面以後所使用的指令

搭載

所謂「搭載」，就是爲了實行輸送的指令，此時便會有一組爲了搭載其他部隊的運輸部隊存在。當我們要進行輸送時，可使用以下的方法進行：1 先選擇想輸送的部隊。2 再跳到「移動」欄上，將部隊調到輸送部隊上，這樣便初步完成了搭載的功能；然後等到你移動至適當的地點時，再運用輸送部隊的「下車」指令，讓他們抵達目的地之後，就大功告成了。不過，這裏有一點要特別注意的是：如果你把軍隊裝在「BMP－3」時，對「BMP－3」9機的負載量而言，步兵有10機的話就無法輸送了。



▶步兵是移動速度相當緩慢的部隊。



◀首先選擇「移動」，再將HEX移到想要搭載的部隊格上。

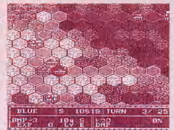
▶移動後就會自動搭載，不過如果無法負載時，也會發出訊息。

配置

在遊戲上，前一回合使用的部隊（如果是第2面的話，就是指第一面），再次出現在戰場上。此外，部隊上也會寫著「RESV」，這是代表能生產的HEX中可叫出「配置」的指令，所以這樣的話，也就用不著花軍事費用了。

有效率的實行輸送

搭載時需要步驟，如果沒有先選擇「移動」，而直接搭載部隊，就會變成行動終了。首先，要把步兵的生產部分，在一次執行步驟，生產輸送用的部隊，然後再把步兵裝載在剛生產的部隊上。如此一來，只用2回就可完成生產和搭載了。



各種攻擊的方法

初學者隨著戰況的演變，會碰到各式各樣的兵器，就拿航空機和艦船來說好了，不僅兵器的用法不同，而且在戰術上也分爲對地，對空，間接、直接等方式。一般來說，採用間接攻擊時比較不會遭到反擊，而且在彈藥的選擇上，也會有不同的情況產生。所以最好是先向那些沒有反擊能力的部隊開火，這樣的話，情勢才會對你比較有利。



▶不會遭遇地上部隊的攻擊。



◀間接攻擊時不會遭到敵軍反擊。



▲搭載艦船上，所能擁有攻擊能力的彈藥和兵器種類並不太多。

有關彈藥的常識

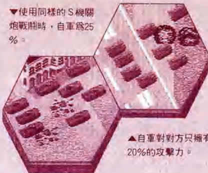
在兵器上裝置彈藥，並用這些彈藥進行攻擊，這時你所擁有的彈藥裝備數量，就統稱爲「武裝」。不過，究竟那一種兵器運用那一種彈藥，才能有最佳攻擊力呢？這就是個值得討論的問題了。因爲不同的兵器，運用同樣的彈藥時，會因時因地而有不同的效果產生。而且如果是在地面上進行補給的話，只要有補給車就可以辦到，但如果是航空作戰，就非得要前往機場或航空母艦上做補充了。不過，當你在機場補給時，也同時能變更武裝，所以這可說是航空補給的最大優點及特徵了。



◀要掌握搭載彈藥的機會，不然的話，攻擊也許會失敗喲!

◀進行武裝交換時，可從這四種型式中作選擇。

▼使用同樣的S機關炮戰鬥時，自軍爲25%。



▲自軍對對方只擁有20%的攻擊力。

攻略指南

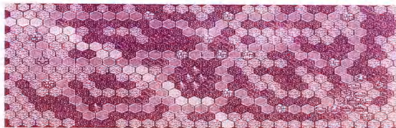
CONTENTS

初學者的活動

專家的遊戲

舞臺的模式

88 初學者的活動 RUNNING FIGHT



生產部隊

在初學者方法的第２回中，比第１回中能生產的部隊，追加了若干，能生產裝甲車輛和戰車部隊。經過第１回的生產使用後，剩下的部隊，在第２回的ＨＥＸ，可用配置指令叫出而生產用於生產尚未有的部隊。用何種戰略就會剩下何種部隊。但是，如果是藍軍（ＢＬＵＥ）的話，只能生產３種部隊，所以會剩下那些部隊，則是一定。藍軍除了M60Ａ３以外，也可生產補給車ＢＭＰ－３。ＢＭＰ－３能運輸１個部隊的步兵。但是要注意，黃軍（ＹＥＬＬＯＷ）的運輸部隊，尚可加入77式運輸車。另外，黃軍（ＹＥＬＬＯＷ）也有卡車，是運輸步兵或重步兵的部隊，而且價錢便宜。

SET UP 設定

黃軍（ＹＥＬＬＯＷ）所擁有的部隊如下。ＰＴ－76有３部隊，步兵有３部隊。開始時，卽已配置在戰場。當然，如果把索敵設定在中級或上級以上，是無法視認的。在第１回就踏實地執行攻擊的話，要保持上回的戰力，但卻不要過量。另外，軍事費也是從第１回就有，所以不要浪費，而超出預算要小心保持。黃軍在這張戰爭的初期軍事費是1000。

藍軍（ＢＬＵＥ）在第１回合，才開始生產和配置軍隊。黃軍在第１回合中，已有現成的部隊，可以採取行動。簡單說來，就是黃軍搶先一步。黃軍在首都的周圍，有部隊駐紮防衛。

地形

地圖的左上方到中央下方，有一條橫切的河。河上有５座等距離的橋。黃軍（ＹＥＬＬＯＷ）的首都位在右下角，藍軍（ＢＬＵＥ）的首都位於左邊的中央。中立都市一共有９個。這些都市位於地圖中央的附近。在地圖的上方、中央、下方各有３條道路。

有關搭載

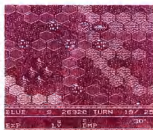
這裡要詳細解說，關於地面部隊的搭載的問題。也就是說，解釋如何搭載各種部隊的方法。假定搭載10機的「步兵」，在進行運輸時，「ＢＭＰ－３」因受到攻擊而剩下成８輛。那麼，所搭載的「步兵」也會受害，變成只有８機。如果部隊有搭載某種東西時，最好避免和敵人戰鬪。下車時，要把搭載物先移走後，才能下車。但是，下車的部隊就不能在同一回合中再有所行動。除此以外，有些艦船或航空機有搭載的功能，關於這些，在兵器的解說中，有詳細的說明。



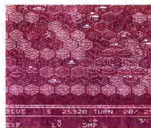
◀搭載的情形，隨著戰場擴大而變得重要

POINT 重點

在這個戰場中，最大的重點是，如何越過河進行攻防。接敵地點是在越過河的第１個都市的附近，在地圖下方，剛好有橋的附近。必須快速地占領這附近的都市，雖然軍費並不需要這些都市的資金，但是在後來，運用攻下黃軍（ＹＥＬＬＯＷ）的首都以前，這些都市則變成重要的補給地。另外，在河上有５座橋，必須要求部隊分散在各個橋上。如果只注意地圖中央的話，在下方，可能會遭遇到意外的突擊。地圖上方是比較容易進擊的。但是戰場主要的地方，是從中央到下方。



▶在過河的地點，互相攻擊，要快速地進行占領。



◀來到這裡，勝利可說是就在你的手中了。

89 初學者的活動 RELIEF 放手進行



生產部隊

在這裡，藍軍（ＢＬＵＥ）的同盟國綠軍（ＧＲＥＥＮ）會出現。藍軍可以生產新的部隊；阿帕契、Ｍｉ24雌鹿、蓋伯特、羅蘭２及ＭＬＲＳ等５種。配備有直昇機的航空部隊。阿帕契和Ｍｉ24雌鹿是直昇機。阿帕契擁有極佳的對地防禦力及對空防禦力，是裝備了相當強力的對直昇機和對裝甲的彈藥的戰鬪型直昇機。另外，雌鹿的防禦和攻擊能力雖然比阿帕契差，但是雌鹿擁有各種彈藥，可以搭載兵員以及輸送便利兵器。黃軍可以生產的部隊有：Ｍｉ－８河馬、63式戰車以及69式坦克等。

期待中的綠軍，其生產型態是比照日本兵器。在這個戰場，可生產的是易洛魁人、休伊一眼鏡蛇、74式戰車、60式無反動砲、87式對空自走砲、81式ＳＡＭ、75式 130㎜、73式裝甲車、89式戰鬪車、步兵、重步兵、補給車等12種兵器。如果是同盟占領了對方的都市或是攻擊對方的部隊，就會自動戰敗。但是，在這裡，設立共同戰線被認爲是比較好的。

地形

在地圖上方有黃軍（ＹＥＬＬＯＷ）首都，在下方，有藍軍（ＢＬＵＥ）和綠軍（ＧＲＥＥＮ）的首都。雖然，道路很完善，但是，位於中間的２條河是阻礙。２條河上各有３座橋。另外，從綠軍到黃軍的道路途中，有山岳座落其間。

SET UP設定

各國部隊配備的情形大致如下。首先是黃軍，擁有Ｍｉ－８河馬　２部隊，69式戰車　２部隊，80式對空　１部隊，63式對空　１部隊，ＰＴ－76　５部隊，77式運輸車　１部隊，補給車　２部隊，步兵　３部隊。準備把ＰＴ－76移動到最前線，而且以河馬做先鋒。綠軍則擁有易洛魁人　１部隊，74式戰車　２部隊，87式對空　１部隊，60式無反動　２部隊，75式 130㎜　１部隊，步兵　１部隊，擁有這些配備的部隊參戰，所以相當安全。最初，藍軍據點的都市很少，在第１局中，能展開配備的部隊數量有限，所以，可能演變成綠軍進行２面攻擊。

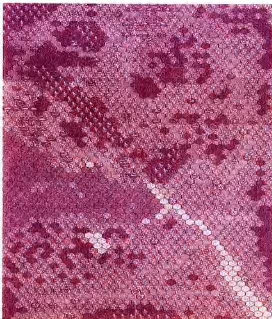
POINT重點

從地理上的條件來看，綠軍要攻擊黃軍是壓倒性的有利。雖然在途中有若干的山岳地帶，但是直往北上，就立即可到黃軍的首都。剛開始時，戰鬪主要任務是交由綠軍。藍軍則必須先趕緊充實部隊較好。在這裡，必須讓直昇機部隊和對地部隊保持平衡。直昇機的移動速度是不可忽視的。而且，因爲黃軍的主力直昇機Ｍｉ－８河馬幾乎沒有對空防禦力和攻擊力，所以要多利用阿帕契。但是阿帕契價錢較貴，並且也須要注意燃料。在這裡，要注意，不要讓阿帕契搶先，要先充實地上部隊而進行攻擊。

關於直昇機

直昇機雖然是飛行部隊，但是有能像地上部隊那樣使用的特徵。和車輛相同，可以運輸步兵，也可以從補給車接受彈藥和燃料的補給。當然，必須是和補給車隣接，才能得到補給。對於飛行部隊而言，燃料的補給是很重要的問題。燃料變成０時，這個部隊就會墜落下來。而且，即使不移動，也會消耗燃料。不移動時的燃料消費量是（移動力÷２＋２），小點點以後捨棄。譬如說，移動力６的部隊，燃料消耗量是５，移動７的河馬也是５。若只移動５格以下，最低消耗量還是５。但是，如果占領了機場，就不會消耗燃料。

90 初學者的活動 EMANCI PATION解除



生產的部隊

這個戰場出現的航空機，藍軍生產的是幻象３，軍旗下，F-111。而綠軍是鬼怪２，三菱，F１。此外，黃軍出現的脊鰭鯨B，番攤A等，這些在SET　UP（設定）的項目作說明。因爲黃軍用的航空機一共有６部隊，而總部隊數遠超過這個戰場所能擁有的最大部隊數48隊，所以暫時是不會再增加了。其次，黃軍當時擁有的60部隊，和綠軍的48部隊，在初期是處於彼此對峙的局面，所以要趕快想辦法參戰，不然的話，就無法利用綠軍的40部隊了。最後一點要強調的是：在生產中沒有補給機、運輸機，所以要有效率地利用般空機喲！

SET UP設定

黃軍是各國中，可以生產最多部隊的國家，並且其各式兵器的素質最整齊，此外，還包括了69式、80式的各種戰車等。不過，由於地面部隊大都駐紮在山岳較多的地形中，所以不免令人擔心其航空部隊的行動。因此根據推斷，綠軍在對空車輛方面，大多由87式對空、及81式SAM等組成。

地形

在地圖中央的海，以及從下方延伸到上方的陸地上有著爲數不少的都市，都是可以攻佔的好目標。此外，在上方的山脈分隔了黃軍和綠軍的軍隊，而藍軍的首都却在地圖的最下方，所以和黃軍之間有一段相當的距離。

有關航空機

這個戰場出現的航空機，大致上可分爲６種，其中對空攻擊較優秀的機種，就是戰鬪機（F），也就是從補給車補給的垂直著陸機（VTOL）機的意思，（部隊的表示是V）。而對地攻擊用的攻擊機中，包括了攻擊機（A），運輸機（CT），補給機（CH），轟炸機（B）等。在其中以戰鬪機的移動力，對空攻擊力與防禦力較爲優秀，所以它好像兵器中的閃亮明星，一枝獨秀，不過唯一美中不足的是，價格過高。攻擊機和轟炸機在移動力上有不錯的表現，但如果附近有敵軍的對空車輛時，就得要小心提防了。



▲沒有一種兵器的移動力比航空機快，所以還是最快的兵器。

POINT 重點

要和黃軍龐大的部隊數對抗時，最好能和綠軍一起聯手作戰較好，這樣一來，不僅可佔領在下方的都市，同時還可兼顧從前的局面，繼續展開快速的攻勢，和努力生產航空機等。航空機最主要的目的是援助綠軍的我方部隊，因爲黃軍不太可能一下子用60個部隊全力攻擊藍軍，所以本戰場的攻略，充實我軍戰力以前，先把最前線交給綠軍防守，比較安全，原因是綠軍的部隊數在40左右，與黃軍相去不遠；而等到我方攻擊時，再利用航空機越海，以及地面部隊在海岸採取迂迴戰術，這樣的話，便能達成與綠軍一同夾擊黃軍的目的了。



▶快速地展開為先決條件，陸地方面可能會變成強行軍。



◀暫時要先期待綠軍的奮鬥。

91 初學者的活動 TRANSPORTATION輸送



地形

在地圖上方有個大陸，與在淺灘地方的小島相連結，這兩塊陸地中，有可穿越的淺灘，大致來說，仍合於地面部隊的要求，只是在通過時，要費點勁了。此外，在上方的大陸塊上有黃軍(YELLOW)，島的部分爲紅軍(RED)，下方爲藍軍(BLUE)，打的時候要留意一下。

SET UP設定

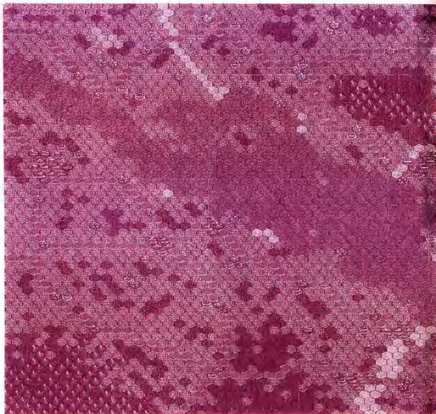
這個戰場會出現的是生產型態爲第三世界的紅軍(RED)。紅軍的生產量，在這個戰場，有關航空部隊的部分，無法生產米格23、幻象F1、Su－25等機型，不過所幸的是，從這張地圖開始，也開始能生產艦隊了，但全部的國家只能生產運輸艦。紅軍在這裏，是以Mi－8荷馬爲中心的航空部隊，對空軍隊，和戰車等聯合部隊迎戰，初期的部隊數約有21。而黃軍方面有33，並加強了戰車部隊的實力。而且黃軍本身也擁有著他國不能生產的驅逐艦，裝備了能對直昇機和航空機做間接攻擊的彈藥，和能直接攻擊地面部隊的彈藥等。



POINT重點

由於彼此距離並不太遠，所以最好先攻紅軍較爲理想，不過可別忽略了在紅軍和藍軍之間的海。雖然用航空機消滅紅軍也不失爲好辦法，但由於可以生產運輸艦的緣故，所以在攻略紅軍時，可以考慮以運輸地上部隊的方式進行。運輸艦的優點爲能搭載4部以下的車輛和兵員，不過特別要注意的是：運輸艦只能在港口搭載，而下車(降車)時，只要在陸地上任選一處就行了。所以爲了能更有效率的輸送，最好是把兵員裝在輸送車上，一起運輸較快，因爲這樣一來，只要讓車輛下車到目的地之後，兵員也就一起抵達了。

92 初學者的活動 BREAK DOWN 瓦解





地形

這張地圖情勢，大致分爲兩部分，也就是從對角線的海爲界線，區隔成上半部及下半部，在上半部，是紅軍和綠軍互相僵持的對抗形態，在下半部，是黃軍對藍軍正緊密地接近中。上下都有十分完善的道路，尤其以下方的平地佔大部分。

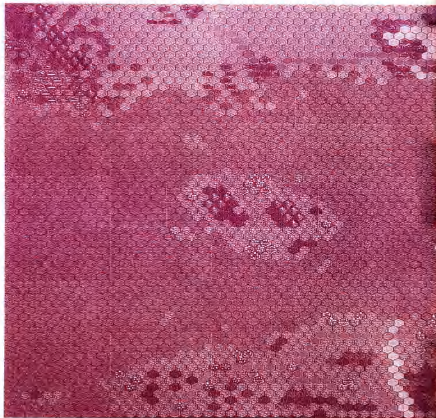
設定

前一回合就已出現過的紅軍，繼續加入了4國混亂的戰場。這局可以生產的部隊是藍軍的雄貓，B－52、宙斯盾艦、戰艦和大型航空母艦等。特別是航空母艦，不僅能裝載航空機(艦載機)，直昇機，同時也是具有攻擊力，以及能作爲活動性的機場。其實，其他國家也能生產更強的航空機和艦船。而黃軍的部隊數量，主要都是由地面部隊和戰車所構成，所以從第1局裏，黃軍的64部隊中的17個部隊，都配有80式或69式的戰車；同時在運輸車、裝甲車、自走砲等數量上也增加不少。

要點

在這局，首先要攻擊的是黃軍，雖然說，在戰略的影響下，連首都也被占領了，但戰爭總歸會結束，所以接下來對紅軍的攻擊行動，就要交給綠軍了。地圖下半邊的中央靠右部分，有條河流經過，而黃軍就位在靠近這條河的前方，所以藍軍此時能配置部隊的地方，就在於首都及首都的周邊地帶，而離首都6ＨＥＸ處的都市是6，機場是3，港口是2，一共只能展開18部隊。所以接近中的黃軍部隊，主要都是由戰車和自走砲做主力。不過這時你也要小心停在機場內的番瀨Ａ，由於它是在第二局中，有把握能到藍軍首都的武器，所以最好能配置航空部隊來迎擊較好。

93 初學者的活動 DESERT 沙漠





地形

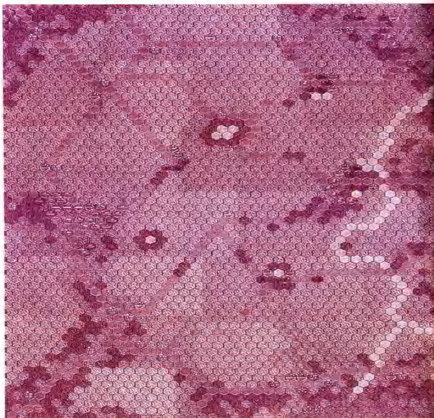
從地形上看來，包圍著海灣及砂地的大地延伸著。在地圖的左上是綠軍的首都，藍軍的首都是在左下，而紅軍的首都則剛好是在右上。且紅軍離藍軍及綠軍的都市之距離相等。在灣中並有中立的都市7、機場4、港口4的島嶼。

SET UP設定

紅軍因爲擁有較多的攻擊機，配置在沙漠裏分散的都市和機場中，而令人注目。攻擊機一共有８個部隊，主要的機種爲幻象Ｆ－1。而且ＳＡ４小偸及ＺＳＵ23西魯卡的對空攻擊車輛也多，這些兵器都配置在11部隊裏。但要注意的是飛毛腿，這種機種是在1991年的伊拉克戰爭中，我們常聽到的名稱。在「大戰略專家」中，這是一種對裝甲隊所擁有威力的自走砲。實際上，它只是一種擁有彈藥一發的火箭砲，且移動速度４，是非常慢的。但是火箭砲的射程是16，比起別的普通航空機的射程較遠。常設置在都市，最拿手的是砲擊最近的陸上部隊。

紅軍的對空部隊，其攻擊力是相當大的。是以藍軍首先要考慮的是，利用地上部隊向沙漠前進，當然，要想占領在途中的都市，需用艦船及航空機在大陸作擴大戰線以期能占領灣內島。這種地方可以作航空機的補給基地，但同時也增加了軍事費。在這地圖裏，藍軍能生產ＵＮ（聯合國軍隊）所需要的一切兵器，還擁有另外一種功能，就是把不能使用的部隊，經過適當的整理、處置後，變成更精緻的部隊編制。而和綠軍的關係，是保持著前局（BREAK DOWN）一樣的同盟關係。至於對付飛毛腿，因其可說是不具有防禦能力，所以從空中作攻擊最有效。

94 初學者的活動 CAPITAL首都





地形

在地圖的右端，海的大部份是連結著四個國家，而占去大陸的大部份是沙漠。在沙漠中，道路在部份的荒地及平地中延伸著。地圖的右上方，接近飛機場的是紅軍和黃軍的首都。

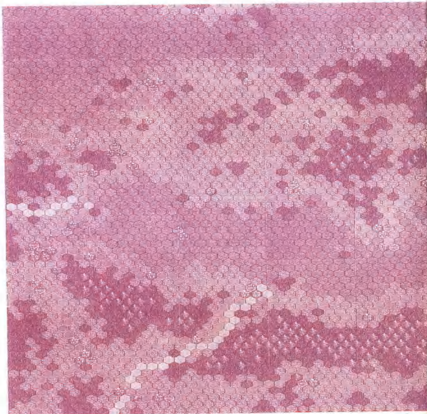
SET UP設定

確認狀況表之後就會知道，黃軍所占領的建築物中，機場所占的比例非常多，因為這個緣故，黃軍所擁有的29部隊中，都是航空機。其威力可及地圖的中央，且幅員廣大。紅軍的全部部隊數為50，且有以戰車(坦克)為主要兵器的地面部隊。紅軍的勢力也可到達地圖的中央，且在這戰場裏，紅軍和黃軍是同盟，而藍軍却和綠軍是同盟關係。構成綠軍部隊的靈魂兵器，是74或90的戰車，其對空部隊的配備，以愛國者為主。愛國者具有優秀的對空攻擊能力，它是一種射種7的間接對空車輛，配置在綠軍首都附近的部隊裏。

POINT重點

從地圖的右上方到中央的部份，是被紅軍和黃軍的部隊所占領以前，黃軍的航空部隊，曾經和藍軍及綠軍起衝突，而這時期的戰役中，大約都交給綠軍的愛國者等的對空部隊迎擊之。要到達紅軍的首都，需經過長長的沙漠地形。在這裡要注意的是，有關運輸兵源方面的問題，因為運輸車輛在沙漠中的移動速度會比正常的減少一半，但步兵的移動力却不會因沙漠而有所改變；譬如說，利用BMP－3運輸部隊，與步兵在沙漠中前進的距離與速度相比較的話，兩者不相上下，然而車輛却需要多消耗燃料。

95 專家的遊戲
暴風作戰 ストーム作戰



地形 地圖的下半部份，是由山脈、山谷以及河流所組成，而道路是沿著河岸延伸的。山脈的部份雖然很迂迴，但條條道路却都通達各個首都。在右下方是拉加國的首都，地圖的上半部份是半島突出的地形，半島的根部是藍軍的首都。

SET UP設定

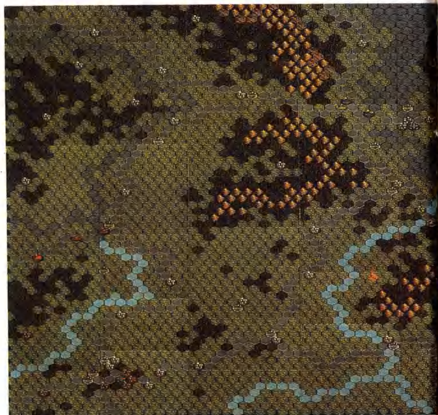
這個遊戲活動，軍事預算與同盟關係是不能變更的，但是生產型態却能自由的選擇。首先，螢幕出現的是藍軍、拉加國以及賽地亞國的自軍。在初期的設定裏，美國及拉加國的生產型態是CIS，賽地亞國是比擬德國型的。在這局的部隊編制及軍事預算，會和下一張地圖裏的初學者的活動所使用的相同。在第一面裏我們可以看到，拉加國及賽地亞國的部隊數分別是3部隊及1部隊。這種部隊都是艦船所組成，且拉加國所生產的CIS型，就是舊蘇聯時期曾經擁有的那種部隊。



POINT 重點

藍軍最初所能使用的軍事預算是不超出$10000，但是所占領的都市比例，却在其他兩國的一半以下。因爲拉加國每經過一回合的收益是$2200，而賽地亞國也有$1800的收益。而我軍如果是維持在初期狀態的話，其收益每一回合只有$ 800的收入，並且賽地亞國所占領的都市，幾乎和藍軍的首都接連在一起。戰鬪在2回合的時候就會開始，首先，要務實的增強資金力和完備的防禦力，以防賽地亞國的攻擊網。資金的來源主力應擺在突出海面的半島都市上，因這裏的都市大部份都保持中立，如果能占領就能擴大軍事收益。這半島上的都市、港口及機場一共有30個據點。

96 專家的遊戲 鳳凰浴火作戰 フエニツクス作戰



地形

從圖形上看來，下方接近海兩側的地方，是被山岳所包圍著，而前方正是加納克國的首都，其位置很接近藍軍的首都，都市及機場。拉加國都市所在的位置，主控了往藍軍的路，因其在海的周圍，有先天的地理優勢。接下來，我們看地圖的左下角到中央的部份，是杜爾奈國所占領的都市。

SET UP 設定

杜爾奈(ドルーネ)國所生產的部隊是義大利型的，這是首次出現的生產型式，其特徵是航空部隊的種類較少，像航空機只有戰鬪明星，AV８獵兔狗、及旋風ＩＤＳ３個機種，此外，就是補給機和運輸機而已，所以其生產部隊的價格比較便宜。戰場上初期狀態所擁有的部隊如下：豹１部隊、M60A３和M 109 分別是１部隊，一共是３部隊。這些部隊是編排在地圖左端中央的首都裏。而加納克國的部隊編列是ＰＴ－76，Ｔ－72，ＺＳＵ23西魯卡各別１個部隊，一共是３部隊，且這些部隊都分別對著藍軍的首都、都市和機場。在這裡，順便一提的是杜爾奈１回合能獲得的是＄1800，而加納克是＄1600。

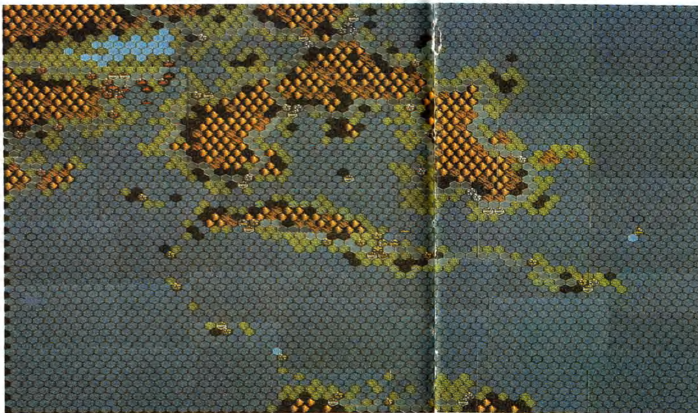


POINT 重點

地圖上可看出，藍軍擁有可以生產艦船的港口，但因其占有陸地的大部分，所以海上部隊可以說是沒有必要的，但在下一個地圖裏，在被海包圍的海島，則成爲海軍的主要舞台，所以在攻略快要結束的時候，如果尚有餘力的話，生產部隊也是一種方法，其要點爲需從加納克(カルナーク)攻過去。加納克(カルナーク)和杜爾奈(トルーネ)有同盟的關係，而加納克(カルナーク)能生產的機場只有兩個，所以可預測，他必會使用地上部隊進擊，且最先進擊而來的，就是剛才提到的３個部隊，要先擊敗這些部隊，而占領加納克(カルナータ)的建築物，只要占領其中一個都市，就可從事生產。

97 專家的遊戲

銀魚作戰 シルバーフイッシコ作戰



地形

大略的看此圖，海域部分較多。陸地上的山岳，也占了不少。這張地圖可分爲4個部分。一是左上方陸地的部分，另一個則是與大陸的一小部分接連的凸顯半島；其餘2部分，則分別位於下方橫向的細長小島與最下方的狹窄陸地。

SET UP設定

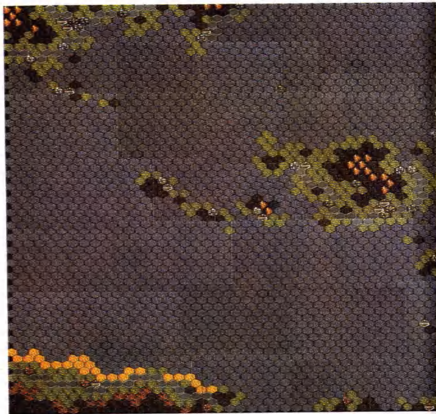
在這個戰場上，拉加國又開始登場了。拉加國初期部隊的編制如下：T－64－1部隊、T－80－3部隊、M1973－1部隊、驅逐艦－2部隊、運輸船－1部隊。驅逐艦配置在港口，拉加國在陸地上，有一部分是都市，部隊則集中在都市的周圍。艾斯拉納國的生產型態是比照英國的。這個戰場，一回合能獲得的軍事收入最高爲＄3200。部隊的編制有6部隊，其中有5部隊是艦船，3部隊是驅逐艦，停守在橫向的細長小島周邊。藍軍(BLUE)開始時，是安排在離敵國尚有一段距離。右側背海，左側被山阻擋，若要防禦，需花長時間準備。

POINT重點

從藍軍(BLUE)的位置看來，若想攻擊艾斯拉納國，可能不是件容易的事，花的時間甚於其他國家。光是越過山岳，就是個不小的難關，何況還要渡海。

如果先攻擊拉加國。所占領的建築物雖說不多，但比起攻擊艾斯拉納國容易多了。雖說如此，但藍軍左側的港口是不容忽略，看似已經廢棄狀態，然實際上，從這裏有一條通路可以到達海底。如果比起從右側到拉加國和艾斯拉納國，是比較遠了點。當然，不管從那個方向進攻，都有一段距離。要攻擊艾斯拉納，有效的利用艦船，是要點之一。或者有效的使用航空機，也是方法之一。

98 專家的遊戲 騎兵作戰 ドラグーン作戰



地形

這是東阿多拉海灣戰場。從左上方到右下方，各國的部隊佈署在對角線上，這個戰場有3個特徵。左下方有陸地，上面有若干拉加國所占領的建築物。

SET UP 設定

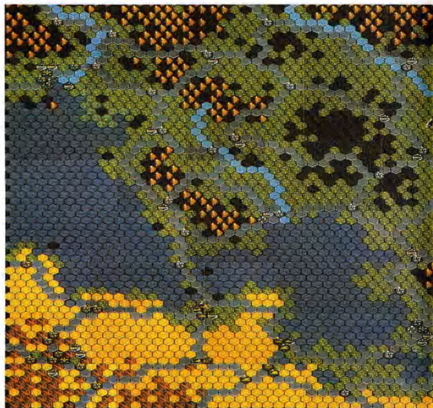
這張地圖從左上方照順序排列，有藍軍、哈吉曼國與拉加國。建築物占領的情形如下：藍軍15%，拉加國最多，占了37%左右，而哈吉曼是13%。軍費依次為＄800、＄2800、＄800。拉加的部隊編制：主力是艦船，運輸機1部隊，小型空母1部隊，運輸艦則由2部隊構成。哈斯拉納：驅逐艦2部隊，運輸艦1部隊，配置在各個首都附近。藍軍的部隊展開戰鬪時，需與過去稍有不同。



POINT 重點

地圖上，海域的部分最大，所以艦船在戰略上非常重要。當然可使用速度快的航空部隊，就燃料方面而言，稍嫌不足需占領中途的機場，可以的話，盡量利用空母。生產的兵器類型為比擬美國產製的，包括艦載機，垂直起落機(ＶＴＯＬ機)及大型空母。空母搭載各種兵器，起飛後，可作為空母的武器，能移動和攻擊。而搭載的部隊，也屬兵器之一。研究作戰路線時，要先從哈拉斯納開始攻擊，因為這個國家可占領的都市相當多，所以可以不在意左下方情況。

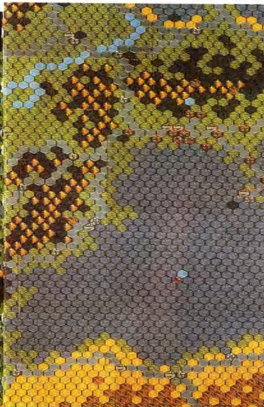
99 專家的遊戲 超載作戰 オーバーロード作戰



地形 地圖的上半部有少部分的山脈與森林。下半部爲平地，四通八達。下半部雖有好幾條路，但沙漠多，絕非容易進軍的地形。上半部和下半部的路與平地連接起來，呈運河狀，爲其特徵。

SET UP設定

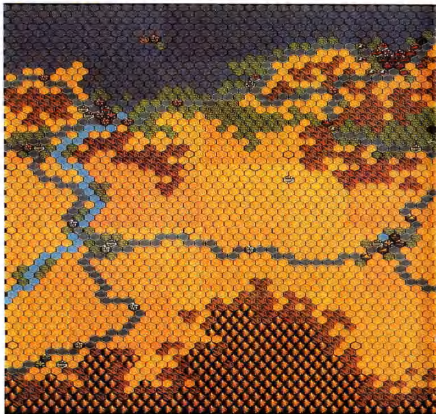
在這個戰場，藍軍會出現同盟國。就是格里納迪亞國。而格里納迪亞國生產類型爲德國製，其最強的兵器是——豹2戰車。它派遣驅逐艦1部隊與拉加國的運輸艦1部隊一起參戰。同盟國中，也參戰的是卡達夫國。此國的生產型是以色列，因爲沒有生產艦船，所以在海戰地區，會變得非常不利。但在卡達夫國附近，完全沒有港口，所以能否生產船艦，並沒有多大的影響。開始時，擁有的部隊數約11。配備上有：戰鬪機、戰車、對空部隊各有2、3個部隊，而拉加國初期部隊數是3，驅逐艦占了2部隊，小型空母則是1部隊。

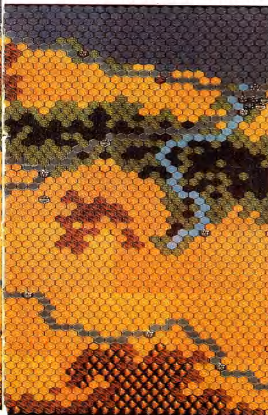


POINT 重點

因近敵正擁有多數的地面部隊，所以剛開始戰鬪時，不如與卡達夫(カタフ)的酋長聯邦。卡達夫(カタフ)占領的建築物也最多。所以在資金力方面更是可觀。而藍軍的右上方雖不容易展開，但有拉加(ラカール)聯邦，所以將勢力全傾向於此。因而背後是空盪狀態，容易被攻擊，所以要利用格里納迪亞(タレナテイア)的勢力繼續監視拉加(ラカール)國，同時進攻卡達夫(カタフ)才是上上之策。格里納迪亞的軍隊到達卡達夫的勢力範圍內時，馬上就能占領基地。占領卡達夫前，地面部隊先進攻地圖上方，占領建築物並擴大戰線牽制。拉加國對地圖下方採航空機進擊的方式，效果非常好。

100 專家的遊戲 星際作戰 エトワール作戰





地形

在地圖的上方有拉加(ラカール)國和BLUE軍，兩國海岸線相連接，在地圖上，港口占了不少部分，這次攻擊的地方是沙漠。在縱橫沙漠中有2條路，一條路橫在中央，在地圖的中央有拉基(ラキト)多國，地圖的左下角則是費納斯（フイルスオガ）國。

SET UP設定

這個戰場上，拉基多(ラキト)國占領了過半的建築物。拉基多(ラキト)國占領的建築物，多是沿著海岸線，它擁有16個部隊，是相當大的部隊。部隊構成情形如下：SU－27有2部隊，SU－24有1部隊，SA13蜂窩餅和SA6根夫，各是1部隊，M1973爲2部隊，驅逐艦爲1部隊。此回藍軍(BLUE)的同盟國是費納斯(フイルス)，其生產型是法國製。占領的都市極少，連首都的位置也在角落，若要得到它的援助，可能須花時間。拉加（ラカール）國的同盟國是拉基多（ラキト）；拉基多生產型是中國製。其位置在地圖的中央，預測開戰時，其部隊能迅速的展開作戰。配備有：戰車、對空部隊、自走砲等5部隊。

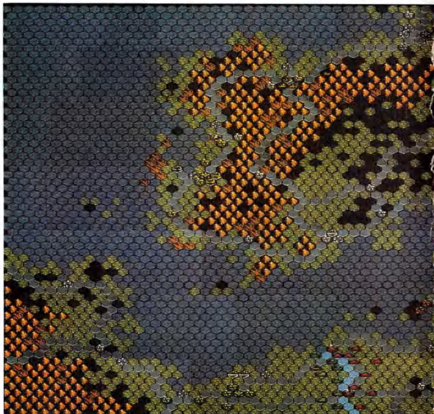
POINT 重點

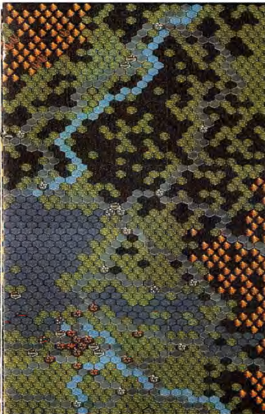
在此圖，藍軍的位置相當不利，首都的地點在角落，雖然首都位於那裏，並沒有多大關係，但位於角落總是差了些。航空部隊有

2、地上部隊是6，能生產的部隊是其中之一。因地形上以河爲主，所以只能生產可進入河的部隊而已。雖在這個戰場也有港口，但艦船只當作補助使用，發揮不了多大的功效。而且可能遭到拉加國的集中攻擊。唯一的優點即是：與拉加國間有個山岳地帶，所在當拉加國進攻時速度會減慢，此時對抗拉加國因而增強戰力。進擊是唯一的方法。下方也要多加注意拉基多的覬覦。拉加國也有2部隊艦船，要小心防範以免伺機而動。這是不容忽略的一點。

專家的遊戲

101 拉距作戰 ラツクフイールド作戰





地形

在地圖的上方，有被海環繞的突出半島。半島的外海，部分有山脈，道路圍繞山脈的外圍，橋連接了地圖的下方。在地圖上，除山岳外還有森林，地圖下部是由平野構成的。拉加(ラガール)位於地圖下部。

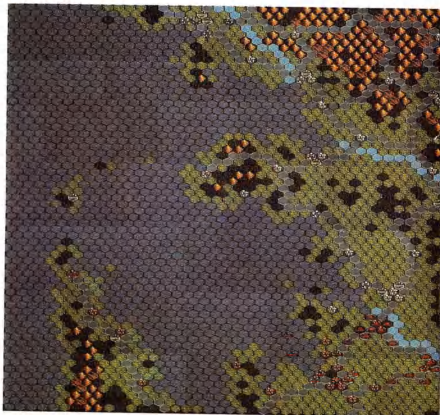
SET UP設定

藍軍的位置是在地圖上部的中間，由山脈和海所包圍的地形，威納德軍（ウエルナルト）已經進攻到左斜下方了。而且，那個地方的下端就是威納德（ウエルナルト）的首都。威納德的生產型是瑞典，威納德是拉加（ラカール）的同盟國。初期的部隊配備是9個部隊，包含了航空部隊4部隊。拉加的首都設在地圖的下方，位於橋和上方連接的地點。拉加所占領的建築物的百分比大約是26%。拉加的初期部隊配備有T－80共8部隊，是這期戰役全部部隊的主力。另一方面，隨著超載作戰的進行，繼續出現的是格里納底(タレナライア)亞軍。帶著戰車等9個地面部隊，加入戰線。

POINT 重點

在這張地圖上，藍軍遭遇了相當強的苦戰。因爲受阻於山岳，不容易進行攻擊，而且與威納(ウエルナルト)德軍相距互勹距離已經相當接近了。另外，在地圖下方，正擴展勢力的拉加（ラカール），暫時會壓制同盟國的格里納底(クレナテイア)亞軍。所以，藍軍必須專心擊敗威納德軍。要接近已在附近的威納德軍並不很困難，並且，若要毀滅威納德軍，還算簡單。問題在於，要到達山岳對邊的威納德的首都。在山岳中有一條通路，但是如果一不小心，接近時，可能會被殲滅。在這裡，要利用對地間接攻擊力的部隊，和不受地形影響的航空機，以求突破。

102 專家的遊戲 安魂曲作戰 レクイエム作戰





地形

地圖的右半部是陸地。平地比較多，也有山岳地帶和森林，道路四通八德，是標準的地圖。地圖左邊的海有突出的半島，在半島上的建築物是屬於(ラカール)聯邦的。拉加的同盟國多拉(トラー)，是位於地圖的中央。

SET UP設定

從藍軍所在的地圖最上面部分，最接近的是同盟國格里納底亞(クレナテイア)。但是，最可能接觸的敵人是多拉(トラー)。要攻下拉加(ラカール)，一定要失占領多拉(トラー)。多拉的生產型是義大利，是適合進行中小規模的生產型。在初期的部隊配備共有13部隊，水豹1和M60A 3等戰車爲主力，部隊是由航空部隊和對空車輛所構成的。拉加 (ラカール) 知道這次是最後的攻防戰，擁有的軍事費是＄2000，1回合能獲得的收入是＄3200，所以，他們抱著必勝的決心。初期部隊數是24，航空機較少，以戰車爲主力，是由自走砲和艦船所構成的。

POINT 重點

藍軍首先朝著多拉軍南下，但是拉加和多拉也會派部隊北上。因爲從藍軍攻擊多拉國的路線寬度滿廣的，因此，期待格里納底亞軍能快速派遣大批的部隊支援，同時，如果採用最正統的裝甲車和戰車，進行間接攻擊敵方，這種戰術效果較佳。而且，在途中能占領的建築物，其中有好幾個機場，所以，如果變成長期戰略的話，就可以有效的利用航空機。拉加軍的艦船一定會來襲，因拉加軍擁有驅逐艦3部隊以及巡洋艦和小型空母各1部隊，這個戰地的戰略，是採取間接攻擊的路線，所以，如果使用艦船會比較有效。

103 劇本介紹 Island Campaign 島嶼之役

地形

任何大戰略，戰地一定都有類似記念碑的特殊地形。地圖上的海中央有座葫蘆型的島。一般而上，上側由敵國担任，下側由自國担任。在這張地圖裡，初期的設定也是這樣。在凹陷處會和敵人接觸，所以，此處是攻防的要點。

SET UP設定

双方的部隊配置都結束了，從剛開始，兩軍距離相近，令人感覺戰雲密佈。設定藍軍的生產型是美國，紅軍的生產型是ＣＩＳ。選擇劇本進行遊戲的方式，兵器生產型，軍事預算和同盟關係都能變更。所以，可以先照著已設定的進行遊戲，如果覺得不滿意的話，可以變更後再進行。紅軍的首都和藍軍的首都是在葫蘆型的最邊緣，形成對角線。

POINT 重點

和敵方接觸的凹處，是這個戰場最重要的地點。如果這裡被攻破的話，因爲藍軍的地形沒有什麼屏障，所以，會形成一路撤退。另外，紅軍位於有河、砂漠和山岳的地形，不容易進攻。要攻入紅軍時，突破凹處的瓶頸以後，要注意先讓部隊展開，而後進攻。而且，占領了機場以後，要擴大航空部隊的戰線，就變成相當容易的事了。



▶這裡是要防地帶，要慎重選擇兵器種類，作強力防衛前線。圖中藍軍是以一字排開對抗紅軍。

104 劇本介紹 STREET FIGHT巷戰



地形

這部分稱爲STREET　FIGHT（巷戰），是因爲道路很多，而且道路兩側並列了建築物，這是這張地圖的特徵。其中，藍軍的位置是在大陸朝海突出的部分。從左下朝右上延伸的道路的兩端，有紅軍和黃軍的首都。

SET UP設定

在這裡，不論是何種顏色的軍隊，都沒有預先設定配置的部隊。各國的生產型如下。藍軍是美國，紅軍是ＣＩＳ，綠軍是日本，黃軍是中國。藍軍的預算最多，是＄5000，而他國的預算都設定爲＄2000。利用這張地圖，各國可以設計戰略，生產所需要的軍隊。左上方的海和右下方的山岳地帶，可說是和這次戰役沒有多大關係。而且，中立的建築物相當多，所以要多生產擅於占領作戰的部隊。



▶因爲戰地廣濶，所以需要大批的部隊，如果能有效率的以航空機支援地面部隊，對敵方作間接的地面攻擊，可以發揮相當大的威力

POINT 重點

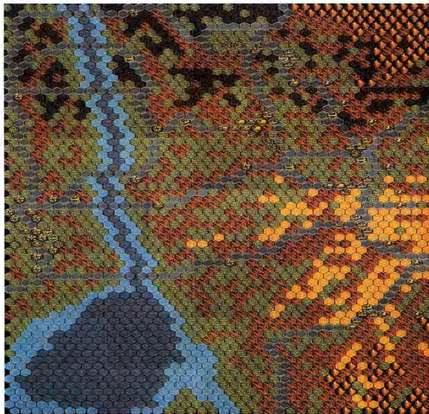
其他3國的位置都在大陸中央，而藍軍的首都是位於只有一座橋連接大陸的島上。此處對於地上部隊要進軍而言，是稍爲狹窄了點，但是，防守上而言，是有利的地形。

這個戰場是以激烈的地面戰和爭奪制空權爲中心而展開的。因爲這個戰場大多是道路，所以不受地形限制，而可以展開行動或攻擊，這是一個可以迅速展戰略的戰地，勝負決定於兵器性能的優劣差異。



105 劇本介紹

GOLAN1973高蘭荒地1973





▶黃軍要趁初期有利的狀況，展開戰線，但是要注意紅軍的飛毛腿。如果不小心的話，會遭到突擊的。

地形

地圖右方的沙漠中有道路經過。沙漠位於地圖中間，上下都爲山岳地帶所環阻，夾在山岳之中，因此形成了平地和荒地混合的地形。地圖的左下角有湖，湖中流出了河，河上有６座橋。黃軍的首都就在湖邊。

SET UP設定

在初期設定中，遊戲者担任黃軍。紅軍的首都位在地圖的右上角，黃軍的首都位於左邊角落的中間。雖然，首都之間是處於對角位置關係，但看了全圖後，就知道黃軍的軍隊是相當地壓制住紅軍的。双方的部隊總數，都是部隊最大數，64及62。紅軍是以戰車和對空車輛爲主力而構成部隊。紅軍能生產飛毛腿。黃軍是以戰車爲主力。

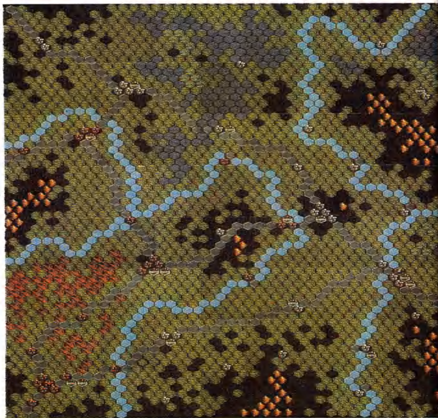
POINT重點

要進攻黃軍時，要注意補給的狀況。黃軍占領全部建築物的47%，紅軍是51%。如果想要增加自軍的建築物的話，只能占領敵方的建築物。因爲地形不良，不容易移動，須要巧妙地配置補給車，避免進軍時受到阻礙。用航空機進攻時，雖然容易移動，也同樣須要完善的補給車。使用輸送用的直昇機也是一種方法。



劇本介紹

106 SUPER BATTLE 超級戰役



地形

河川和道路好像圖畫一樣地分佈在大地上。廣濶的大地，山脈零落地分佈在各處。這個戰役中，會出現4支軍隊。藍軍和黃軍是在地圖右上方的角落隣接著，紅軍位在左下方的角落裡。在地圖右下方的是綠軍。而地圖的左上方，有很多中立都市。

SET UP 設定

除藍軍以外的3個國家，都有初期部隊配置。但是，每國的軍隊都各只有1部隊。藍軍的生產型是UN，紅軍的生產型是第3世界，綠軍是德國，而黃軍的生產型是中國，藍軍兵器具有壓倒性的優異。各國所擁有的軍事費，從藍軍開始，依序是＄5000、＄3000、＄2000、＄1000如此的差距。連軍事費也是藍軍較有利。所占領的建築物，則以紅軍爲最多，占了全體的26%。爲何藍軍有如此有利的設定呢？看了地圖，就知道答案了。

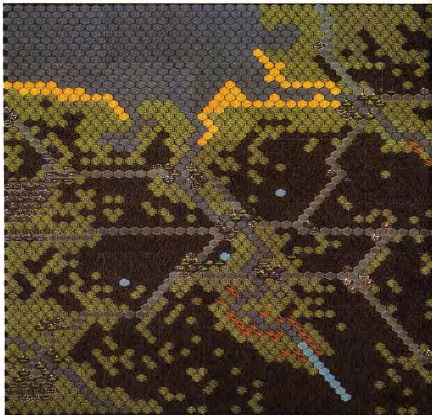
POINT 重點

藍軍是和黃軍隣接的，藍軍能生產的建築物只有3個。在這種情況下，只要一回合後，黃軍一定攻進來了。所以，第1回合只能進行生產，有個方便的地方是能在機場進行生產。UN生產型的兵器威力是第1流的，充分利用豐厚的軍事預算。要以兵器的質而不是以部隊數來取勝。在背後有1個中立都市，可以從這個中立都市進攻黃軍。

▶在這種隣接的狀況，可能會造成難以攻陷敵方的疑慮，所以，最後必須以兵器的強弱和資金力爲決定勝負的關鍵。



107 劇本介紹 RED STORM紅色風暴



地形

這個地圖大致分爲三部分。雖然有4個國家加入戰爭，各國部隊都沿著道路散開排列。在地圖的右側有紅軍和黃軍，地圖的左側有藍軍和綠軍，看的時候可要分清楚喔！

SET UP設定

所謂紅色風暴，指的就是NATO對華沙條約協約國的戰場，所以這張處於那個時代背景的地圖，藍軍的生產型是屬美國，而同盟國是綠軍(德國)，黃軍的生產型是瑞典，紅軍的生產型爲CIS。在剛開始時擁有的部隊數，最多可擁有64（藍軍是63）。每一國的主力都是戰車，而紅軍和黃軍的對空車輛也佔有不少的份量。



▶這麼多的森林，恐怕不容易進軍了。因爲NATO遵守華沙公約的關係，而保持同盟，所以在進行戰略時，便能回憶起當時的狀況。

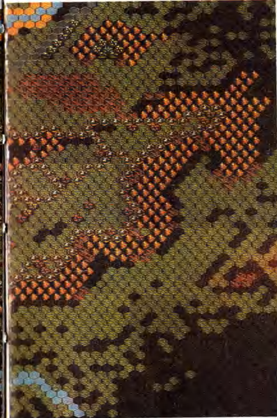
POINT重點

藍軍把航空部隊做爲主力（共有10部隊），比起其他國家而言，算是不少，但也許是因爲這樣的緣故，所以紅軍和黃軍的對空車輛也增加了許多。藍軍的部隊是從地圖左端的中央部位開始展開的，而綠軍防守在地圖中央，紅軍與黃軍並列在右端，因此，如果老實地用戰車進軍，是無妨的。不過要小心的是；由於森林過多的緣故，所以在進攻上，可能會變得不太容易，因此，如果改用航空機作戰的話，也不失爲一種好方法。



108 劇本介紹 ODAWARA 1992 奧德烏蘭1992





地形

由於是縱向的緣故，所以不易了解，因海包圍的緣故，使得地形變成兩個半圓形，一個大一個小，形成所謂的外河、內河了。在其中的紅軍和黃軍，可能表示是小母原城。而藍軍方面在地圖下方，擁有著首都。

SET UP 設定

在外河內側有多處要塞，都配置了飛毛腿。左側有護城河，右手邊有山岳，所以是非常適合防守的地形。不過，由於紅軍佔領了全建築中的百分之69，所以初期的預算是$ 0，但幸好有收入的援助，才能夠繼續供給戰線需要。紅軍初期部隊的配置，採用T－72共6部隊，PT－76是2部隊，飛毛腿7部隊等。特別是飛毛腿的配置，由於在護城河沿岸都採用這種武器，所以在第1回合裏，使得他國部隊飽受威脅了。

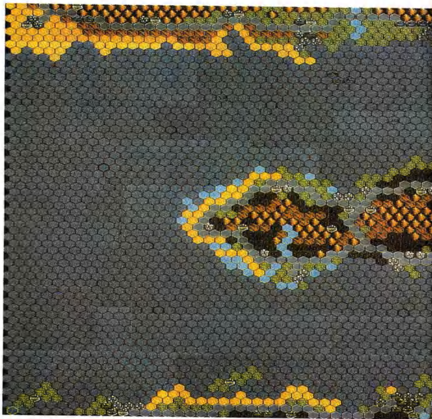
POINT 重點

紅軍和黃軍採用的是完全防衛體系，但藍軍和綠軍的優點是什麼呢？以下就是說明，打的時候可要注意喲！首先，藍軍採用的生產型是UN，在初期時擁有的軍事預算是$ 30000，而且原先令人擔心的飛毛腿，它的特徵是對航空部隊幾乎沒有攻擊力及防禦力，所以藍軍需要大量生產壓倒性強，且價格高昂的UN，來做爲制勝紅軍的利器。此外，此時綠軍所在的位置十分有趣，要多加注意才好。



▶過第一回合之後，飛毛腿會從空中展開恐怖的攻擊，所以在適當的武器，碰到這種情形時，根本不能還擊。不過所幸的是：飛毛腿有時也無法命中目標。

109 劇本介紹 FLEET CAMPAIGN港灣之役



地形

在地圖中央眼鏡形的島上，以及上下方細長的土地上，矗立著一些尚未被占領的中立都市。所以藍軍和綠軍在一番交戰後，藍軍佔領了上方基地，而綠軍就在下方的陸上駐紮，準備向中央眼鏡島上進軍。

SET UP設定

藍軍和綠軍在初期的配置都是36、38式部隊；此外，藍軍的航空機方面配有7部隊，戰車6部隊，以及愛國者4部隊等等。而且爲了因應海上戰場的要求，所以也配備了生產美國型的10部隊艦船，在綠軍方面其實也差不多，只不過生產型改爲日本型而已，而在佔領的建築物方面也相去無幾，而且戰爭的軍事預算也和前局一模一樣，不過有點值得注意的是：日本型航空部隊的實力要比美國型來得弱。

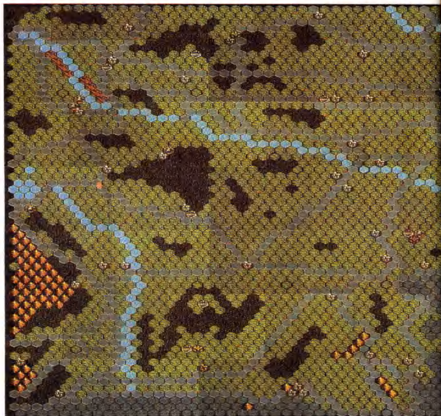
POINT重點

如果想佔領中央這個小島的話，最好是利航空部隊比較快。不過一旦採取這方法的話，戰爭也許就會拖長，所以中繼地點便顯得重要起來了。而且如何輸送地面部隊，在這個戰場上變成是重點，所以在運輸上便得多費腦筋了，例如直昇機、運輸機等，都是可善加利用的交通工具；此外，爲了要佔領敵軍的首都，所以在地上部隊的配置上便不能掉以輕心，而且還得要將自軍已佔領的建築物逐步擴大才行，所以要如何集合部隊的方法，在這裏就值得考慮了。



▶當你進行最快的武力攻勢時，中央小島部分航空機會展開戰鬥。能想像這種方式嗎？如果航空機之間一旦開始對峙時，還是美國占有較大的優勢。

110 劇本介紹 King of Land王者之島



地形

以實際的東京周邊做爲舞台的地圖，是以東京、神奈川、崎玉等地所構成的。甚至在地名方面，也用三多、藤澤等眞實的地名來標示。而這裏的副標：「碩士異常的愛情」，似乎含有某種特殊的意味呢！

SET UP設定

在這裏出現的高田馬場、三多、所澤、藤澤等地，各自有不同的生產型，例如高田馬場是美國，三多是英國，藤澤是法國等，連初期的軍事預算都一樣是＄10000，而且要探尋它的所在地時，也只需參照實際的地形圖就能了解。高田馬場的首都，是右上方輪狀道路的內側，而三多的位置就在那裏不遠的左下方，然後再往左下一點的地方就是藤澤了。

POINT 重點

從實力上看來，每一個都是勢均力敵，所以在使用的戰略上，就得把實際的地形做爲舞台，再將已遷移的大學校舍變爲同盟國，才能運用這種情勢在此戰場作戰。此外，在高田馬場附近有些都市，造型十分別緻，而每一國在周圍，尚有很多未領的建築物，所以要把握機會，謹慎地進行攻略。



▶和實際地形作比較的話，玩起來一定十分有意思；而其中馬場和所澤分屬美、德，三多和藤澤分屬英、法，所以在遊戲的過程中，必能增添許多樂趣。

大戰略現代兵器戰役

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出 版 者：華鍵出版社
發　　行：華鍵出版社
　　　　新店市中正路217號四樓
編　　譯：本社編輯部
總 經 銷：華泰書店
　　　　華泰科學勞作教材社
　　　　新店市中正路217號三樓
FAX：九一八一七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
　　　　華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
　　九龍旺角西洋菜街
　　1A-1K（百保利大廈17樓）一七一一室
電　　話：三一三二五五一六
每本定價二二〇元

F207. 沙羅曼蛇2&幻想空間2……170
F208. 秘技100種5……120
F209. 中央大陸一、二代合訂…170
F210. 大盜五衛門二代…… 90
F211. 太空戰士二代……260
F212. 秘技100種6……120
F213. GAME俱樂部3……240
　怪物大字典(1)、貝獸物語、
　超人俱樂部、萬王之王、
　大魔司教　五合一
F214. 依天屠龍記二代&龍魂…170
F215. 三國志二代……140
F216. 三國志外傳……120
F217. 秘技100種7……120
F218. 魔之忍者……100
F219. 機動戰士二代膠囊戰記…150
F220. 俄羅斯方塊……150
F221. 鬪魂傳說……100
F222. 七龍珠二代三代……140
F223. 勇者鬥惡龍四代……300
F224. 女神轉生二代……300
F225. 太空戰士三代〔基礎篇〕…160
F226. 太空戰士三代〔攻略篇〕…340
F227. 水滸傳……170
F228. 光榮三國二&維新風雲…300
F229. SD　英雄戰記、烽火天下、
　機動外傳　三合一……280
F230. 七龍珠Z……160
F231. 吞食天地〔二〕……280
F232. 成吉思汗&拿破崙戰記…340
F233. 七龍珠Z二代洛克人4…180
F234. 七龍珠ZIII……180

FB001. GAME　BOY……160
　超級瑪利世界、役滿、
　對戰棒球、打磚塊
　四合一
FB002. 魔界塔士&SD戰國傳……260

FG001. 塞加　超級大戰略……300
FG002. 夢幻之星二代……300
FG003. 戰斧&宇宙新達人……150
FG004. 雷霆計劃、孔雀王二代、
　超級忍者　三合一……120
FG005. 石中劍……150
FG006. 戰國傳奇……200
FG007. 夢幻之星三代……280
FG008. 光明與黑暗聖騎士戰記……260
FG009. 超級大戰略〔2〕……450
FG010. 天下統一……
FG011. 光明與黑暗續戰篇……200
FG012. 忍者武雷傳&大航海時代……270
FG013. 秘境魔寶……200

FP001. PC冒險世界回饋版… 30
FP002. PC妖怪道中記……140
FP003. PC邪聖劍……130
FP004. PC魔境傳說…… 90
FP005. 龍魂&蓋亞徽章R-TAPE……180
FP006. 究極之虎&模擬戰爭…220
FP007. 魔界八犬傳、死靈戰線、
　戰鬥裝甲人　三合一…140
FP008. PC秘技222……120
FP009. 機甲戰士……100
FP010. 世界冒險記……120
FP011. 希利大冒險、眼鏡蛇、
　雙魔沉戰記　三合一…120
FP012. PC伊蘇&電腦版伊蘇……170
FP013. 源平討魔傳……100
FP014. PC秘技大全書〔2〕…120
FP015. PC秘技大全書〔3〕…120
FP016. PC　GAME俱樂部…280
　桃太郎傳說一代、二代、
　超絕倫人、尼克羅斯要塞
FP017. 天外魔境…… 300
FP018. 羅德島戰記、龍騎士II……220

FS001. 超級瑪莉歐四代……180
FS002. 諸神紀事、雷霆出擊、
　爆破精靈　三合一……240
FS003. 新龍魂達傳說&大盜伍衛……150
FS004. 超三國志二代SFC, SEGA……220
FS005. 超魔界村&惡魔城SFC……220
FS006. 太空戰士四基礎戰鬥篇……240
FS007. 太空戰士四代徹底攻略……240
FS008. 信長武將風雲錄MD, SFC
　任天堂共通版……240
FS009. 創世降魔錄銀河傳說…180
FS010. 七龍珠Z SFC……160
FS011. 復活邪神徹底攻略(1)…340
FS012. 復活邪神完全解析篇(2)……400
FS013. 快打旋風II……140
FS014. 鐵人魔境傳&諸神的沈默……120
FS015. 勇者鬥惡龍V……170
FS016. 勇者鬥惡龍V……230
FS017. 提督的決斷MD、SFC
　共通版……200
FS019. 戰鬥騎士…… 90
FS018. 三國志III……260
FS020. 太空戰士V代……200
FS022. 大戰略現代兵器戰役…220
FS023. 真・女神轉生……280